

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

Three horizontal lines of varying colors (white, orange, and yellow) that run across the page and then curve downwards on the right side.

PRIROČNIK ZA UPORABO

NOKIA



IZJAVA O USTREZNOSTI Mi, NOKIA CORPORATION s polno odgovornostjo izjavljamo, da izdelek RH-29 ustreza zahtevam direktive Sveta: 1999/5/EC. Kopijo izjave o ustreznosti najdete na naslovu [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/)

Copyright © 2004 Nokia. Vse pravice pridržane.

Nobenega dela dokumenta ni dovoljeno razmnoževati, prenašati, distribuirati ali shranjevati v kakršni koli obliki brez predhodnega pisnega dovoljenja družbe Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage in N-Gage QD sta registrirani blagovni znamki družbe Nokia Corporation. Drugi izdelki in imena podjetij, ki so omenjena, utegnejo biti blagovne znamke ali blagovna imena njihovih lastnikov.

Nokia tune je zvočna znamka družbe Nokia Corporation.

## symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia nenehno razvija svoje izdelke. Nokia si pridružuje pravico do sprememb in izboljšav vseh izdelkov, ki so opisani v tem dokumentu, brez predhodne najave.

Pod nobenim pogojem Nokia ne prevzema odgovornosti za kakršno koli izgubo podatkov ali dohodka ali kakršno koli posebno, naključno, posledično ali posredno škodo, ki bi nastala na kakršen koli način.

Vsebina tega dokumenta je "takšna kot je". Razen za to, kar zahteva zakon, ni za natančnost, zanesljivost ali vsebino tega dokumenta nobenih jamstev, niti izrecnih niti posrednih, vključno, a ne omejeno na izrecna jamstva za prodajo in pripravnost za določen namen. Nokia si pridružuje pravico do spremembe tega dokumenta ali njegovega umika kadar koli in brez predhodnega obvestila.

Razpoložljivost določenih izdelkov se lahko spreminja po regijah. Prosimo, preverite pri najbližjem Nokiinem prodajalcu.

Izvozne omejitve

Ta izdelek morda vsebuje dobrine, tehnologijo ali programsko opremo, ki je bila izvožena iz ZDA in drugih držav v skladu z izvoznimi predpisi. Kršenje zakonov je prepovedano.

9311173

2. izdaja SL

# Vsebina

<b>ZA VAŠO VARNOST .....</b>	<b>7</b>	Pomoč.....	20
<b>Prvi koraki.....</b>	<b>10</b>	Nasveti za učinkovito uporabo.....	20
Vstavljanje kartice SIM in baterije.....	10	<b>Vaš igralnik.....</b>	<b>21</b>
Polnjenje baterije.....	12	Prilagajanje igralnika .....	21
Vklop igralnika.....	12	Bližnjice v pripravljenosti.....	22
Tipke in sestavni deli .....	13	Pomembni znaki, ki se prikažejo v stanju	
O zaslonu.....	14	pripravljenosti .....	22
Zaklepanje tipkovnice.....	14	Upravljanje pomnilnika.....	23
Vstavljanje igralne ali pomnilniške kartice.....	14	Pregledovanje porabe pomnilnika.....	23
Odstranitev pomnilniške kartice.....	15	Sprostitev pomnilnika.....	24
Igranje iger .....	16	Orodje za pomnilniško kartico.....	24
Varčevanje energije med igranjem .....	16	Formatiranje pomnilniške kartice .....	25
Začenjanje igre za več igralcev.....	16	Varnostno kopiranje in obnavljanje podatkov.....	25
Upravitelj iger – upravljanje podatkov o igrah .....	17	Zaklepanje pomnilniške kartice .....	25
Ustvarjanje in obnavljanje varnostnih		Nadzor glasnosti.....	26
kopij podatkov o igrah.....	17	<b>Telefon .....</b>	<b>27</b>
Aplikacija za zagon storitve N-Gage Arena .....	18	Klicanje.....	27
Pred uporabo aplikacije za zagon storitve		Hitro klicanje telefonske številke.....	28
N-Gage Arena .....	18	Vzpostavitev konferenčnega klica	
Povezovanje s storitvijo N-Gage Arena .....	19	(storitev omrežja) .....	28
Registracija in prijava .....	19		
Posodabljanje aplikacije za zagon storitve			
N-Gage Arena .....	19		

Sprejem ali zavrnitev klica.....	28	Datum in čas .....	41
Čakajoči klic (storitev omrežja) .....	29	Varnost .....	42
Možnosti med klicem .....	29	Naprava in SIM .....	42
Preusmerjanje klicev (storitev omrežja) .....	30	Upravlj. certifikatov .....	43
Dnevnik – Seznam klicev in splošni dnevnik .....	30	Zapore klicev (storitev omrežja).....	45
Seznam zadnjih klicev .....	30	Omrežje .....	46
Trajanje klicev .....	31	Nast. dodatne opreme .....	46
Stroški klicev (storitev omrežja) .....	31	<b>Imenik .....</b>	<b>47</b>
Števec podatkov GPRS .....	32	Shranjevanje imen in števil - Ustvarjanje in	
Pregledovanje splošnega dnevnika .....	32	urejanje vizitk.....	47
Nastavitve dnevnika.....	33	Kopiranje vizitk med kartico SIM	
Imenik SIM in druge storitve SIM.....	33	in pomnilnikom mobilnega igralnika.....	48
<b>Nastavitve .....</b>	<b>34</b>	Določanje tona zvonjenja za vizitko ali skupino .....	48
Spreminjanje nastavitve .....	34	Glasovno klicanje .....	48
Nastavitve naprave .....	34	Dodajanje glasovne oznake telefonski številki....	49
Splošno .....	34	Klicanje z uporabo glasovnih oznak.....	49
Pripravljenost.....	35	Ustvarjanje skupin vizitk .....	50
Zaslona.....	35	Odstranjevanje članov iz skupine .....	50
Klicne nastavitve .....	35	<b>Podobe .....</b>	<b>51</b>
Nastavitve povezave.....	36	Podobe – Pregledovanje podob .....	51
O podatkovnih povezavah in dostopnih		Posnetek zaslona .....	51
točkah .....	36	Spreminjanje nastavitve Posnetka zaslona .....	52
Ustvarjanje dostopne točke .....	38	Video predvajalnik.....	52
Dostopne točke.....	38	Prejemanje video posnetka v sporočilu .....	53
GPRS.....	40		
Podatkovni klic .....	41		

## **Sporočila ..... 54**

Pisanje besedila .....	55
Običajni način pisanja .....	55
Pisanje s slovarjem – Slovar .....	55
Kopiranje besedila v odložišče .....	57
Pisanje in pošiljanje sporočil .....	58
Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila .....	59
Potrebne nastavitve za e-pošto .....	60
Prejeto – prejetje sporočil .....	60
Prejetje večpredstavnostnih predmetov .....	61
Prejetje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitve .....	61
Prejetje obvestil storitev .....	62
Moje mape .....	62
Nabiralnik .....	62
Odpiranje nabiralnika .....	63
Nalaganje e-pošte iz nabiralnika .....	63
Brisanje e-poštnih sporočil .....	64
Prekinjanje povezave z nabiralnikom .....	65
V pošiljanju – Sporočila, ki čakajo na pošiljanje .....	65
Pregledovanje sporočil na kartici SIM .....	65
Obvestila v celici (storitev omrežja) .....	66
Ukaz za storitev (urejevalnik) .....	66
Nastavitve za sporočila .....	66
Nastavitve besedilnih sporočil .....	66
Nastavitve za večpredstavnostna sporočila .....	67

Nastavitve za e-pošto .....	69
Nastavitve za obvestila storitev .....	70
Nastavitve obvestil v celici (storitev omrežja) ....	71
Nastavitve za mapo Drugo .....	71

## **Profili..... 72**

Spreminjanje profila .....	72
Prilagajanje profilov .....	73

## **Koledar in opravila..... 74**

Ustvarjanje vpisov v koledarju .....	74
Pogledi v koledarju .....	75
Opravila – Seznam opravil .....	75

## **Pripomočki ..... 77**

Kalkulator .....	77
Skladatelj .....	77
Pretvornik – pretvarjanje vrednosti .....	78
Nastavljanje osnovne valute in menjalnih tečajev .....	79
Beleške .....	79
Ura .....	80
Nastavljanje budilke .....	80
Snemalnik .....	80
Pojdi na .....	81
Dodajanje bližnjic .....	81

## **Splet.....82**

Osnovni koraki za dostop do spleta .....	82
Prejem nastavitve v besedilnem sporočilu .....	82
Ročno vpisovanje nastavitve .....	83
Pogled Zaznamki.....	83
Povezovanje .....	83
Zaščita povezave.....	84
Prebiranje.....	84
Prekinjanje povezave.....	85
Izpraznitev začasnega pomnilnika.....	85
Spletne nastavitve.....	85

## **Aplikacije in Nadzornik.....86**

Navodila za nameščanje aplikacij in programske opreme.....	86
Aplikacije (Java™) .....	87
Nameščanje aplikacije.....	87
Glavni pogled Aplikacije .....	87
Nastavitve za aplikacije.....	88
Nadzornik – nameščanje in odstranjevanje programske opreme .....	88
Nameščanje programske opreme .....	88
Odstranjevanje programske opreme.....	89

## **Povezovanje.....90**

Povezava Bluetooth.....	90
Nastavitve Bluetooth .....	91
Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth ....	91
Seznanjanje naprav.....	92
Sprejem podatkov prek vmesnika Bluetooth .....	93
Izklop vmesnika Bluetooth .....	93
Povezovanje z računalnikom prek vmesnika Bluetooth.....	93
Uporaba CD-ja.....	93

## **Podatki o bateriji.....94**

Polnjenje in praznjenje .....	94
-------------------------------	----

## **NEGA IN VZDRŽEVANJE .....94**

## **DODATNI VARNOSTNI NAPOTKI .....95**

## **Kazalo .....99**

# ZA VAŠO VARNOST

Preberite ta preprosta navodila. Neupoštevanje predpisov je lahko nevarno ali protizakonito. Za podrobnejše informacije preberite celoten priročnik za uporabo.



**VARNO VKLAPLJANJE** Ne vklaplajte naprave, če je uporaba mobilnega telefona prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



**PROMETNA VARNOST JE NA PRVEM MESTU** Upošteвайте vse zakone, ki veljajo v določeni državi. Med vožnjo imejte vedno proste roke, da boste lahko upravljali vozilo. Mislimi morate predvsem na varnost na cesti.



**INTERFERENCA** Vse brezžične naprave so občutljive za interferenco, ki lahko moti njihovo delovanje.



**IZKLAPLJANJE V BOLNIŠNICAH** Upošteвайте prepovedi. Izklopite napravo v bližini medicinske opreme.



**IZKLAPLJANJE V LETALU** Upošteвайте prepovedi. Brezžične naprave lahko povzročijo interferenco v letalih.



## IZKLAPLJANJE PRI NATAKANJU GORIVA

Naprave ne uporabljajte na bencinski črpalki. Ne uporabljajte je blizu goriv ali kemikalij.



## IZKLAPLJANJE V BLIŽINI

**RAZSTRELJEVANJA** Upošteвайте prepovedi. Naprave ne uporabljajte tam, kjer poteka razstreljevanje.



**RAZSODNA UPORABA** Izdelek uporabljajte le v normalnem položaju, kot je razloženo v priloženi dokumentaciji. Ne dotikajte se antene po nepotrebnem.



**STROKOVNI SERVIS** Ta izdelek sme vgraditi ali popravljati samo usposobljeno osebje.



## DODATNA OPREMA IN BATERIJE

Uporabljajte samo odobreno dodatno opremo in baterije. Ne priklopljajte nezdružljivih naprav.



**NEPREPUSTNOST ZA VODO** Vaša naprava ni neprepustna za vodo. Skrbite, da bo vedno suha.





**VARNOSTNE KOPIJE** Ne pozabite si prepisati ali narediti varnostnih kopij vseh pomembnih podatkov.



**POVEZOVANJE Z DRUGIMI NAPRAVAMI** Pri povezovanju s katero koli drugo napravo preberite podrobna varnostna navodila v njenem priročniku. Ne priklaplajte nezdružljivih naprav.



**KLICI V SILI** Prepričajte se, da je telefonska funkcija naprave vklopljena in v doseg signala omrežja. Pritisnite  tolikokrat, kot je treba, da se zaslon zbríše in se prikaže začetni zaslon. Vtipkajte številko za klic v sili, nato pritisnite . Povejte, kje ste. Klica ne končajte, dokler vam tega ne dovoli klicana služba.

## O VAŠI NAPRAVI

Mobilna naprava, opisana v tem priročniku, je odobrena za uporabo v omrežjih EGSM 900 in GSM 1800. Za več informacij o omrežjih se obrnite na svojega ponudnika storitev.

Pri uporabi funkcij te naprave upoštevajte vse zakone ter spoštujte zasebnost in zakonite pravice drugih.



**Opozorilo:** Naprava mora biti vklopljena, če želite uporabljati katero koli njeno funkcijo, z izjemo budilke. Naprave ne vklaplajte, kadar lahko uporaba brezžičnih naprav povzroči interferenco ali nevarnost.

## Storitve omrežja

Da bi telefon lahko uporabljali, morate imeti dostop do storitve ponudnika mobilnih storitev. Delovanje mnogih funkcij te naprave je odvisno od delovanja funkcij mobilnega omrežja. Te storitve omrežja morda ne bodo na voljo v vseh omrežjih ali pa se boste morali nanje posebej naročiti pri ponudniku storitev. Vaš ponudnik storitev vam bo morda dal dodatna navodila in informacije o stroških. Nekatera omrežja imajo lahko omejitve, od katerih je odvisna vaša uporaba storitev omrežja. Nekatera omrežja na primer ne podpirajo vseh storitev oziroma znakov v zvezi s posameznimi jeziki.

Vaš ponudnik storitev je morda zahteval izklop ali onemogočil vklop nekaterih funkcij v vaši napravi. V tem primeru v meniju vaše naprave ne bodo prikazane. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika storitev.

## Dodatna oprema, baterije in polnilniki

Pred uporabo s to napravo vedno preverite številko modela polnilnika. Delovanje te naprave omogoča napajanje s polnilnikom ACP-12 in LCH-12.





**Opozorilo:** Uporabljajte le baterije, polnilnike in opremo, ki jih je družba Nokia odobrila za uporabo s tem modelom. Uporaba kakšnih drugih vrst lahko izniči dovoljenja ali jamstva in je lahko nevarna.

Glede razpoložljivosti odobrene dodatne opreme se posvetujte s pooblaščenim prodajalcem. Ko izklapljate napajalni kabel katere koli dodatne opreme, primite in potegnite vtikač, ne kabla.

Ta naprava in oprema zanjo lahko vsebujejo majhne sestavne dele. Hranite jih nedosegljive otrokom.

# Prvi koraki

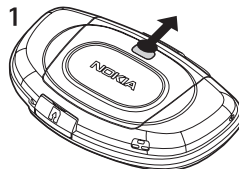
## Vstavljanje kartice SIM in baterije



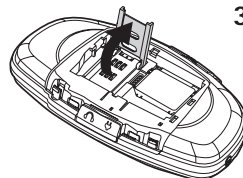
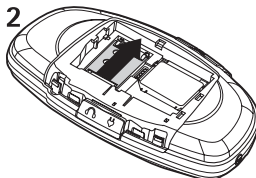
**Opomba:** Pred menjavo pokrova telefon vedno izklopite in ga ločite od polnilnika ali katere koli druge naprave. Napravo vedno hranite in uporabljajte s pritrjenima pokrovoma.

Vse kartice SIM hranite zunaj dosega majhnih otrok. Informacije o dosegljivosti in uporabi storitev SIM dobite pri prodajalcu kartice SIM, tj. mobilnem operaterju, ponudniku storitev ali drugem prodajalcu.

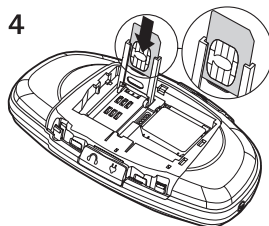
- 1 Igralnik obrnite z zadnjo stranjo proti sebi, pritisnite gumb za sprostitev zadnjega pokrovčka (1) in potisnite pokrovček v smeri puščice.



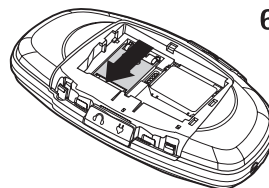
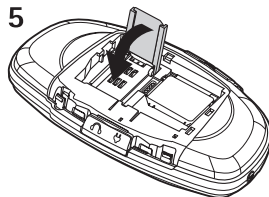
- 2 Držalo za kartico SIM sprostite tako, da ga potisnete v smeri puščice (2) in ga odprete (3).



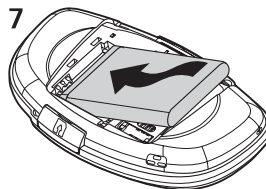
- 3 Vstavite kartico SIM v držalo (4). Poskrbite, da je njen prirezani vogal obrnjen od držala navzgor in da je zlati predel obrnjen proti priključkom mobilnega igralnika.



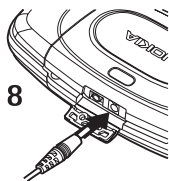
- 4 Zaprite držalo kartice SIM (5) in ga pritisnite, da se zaskoči (6).



- 5 Vstavite baterijo (7).



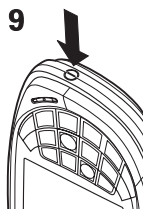
- 6 Namestite zadnji pokrovček.



8

## Polnjenje baterije

- 1 Odprite zaklopec, označen z . Na igralnik priključite napajalni kabel (8).
- 2 Polnilnik priključite v omrežno vtičnico. Indikator napolnjenosti baterije se začne pomikati navzgor. Med polnjenjem lahko igralnik uporabljate. Če je baterija popolnoma prazna, lahko traja nekaj minut, preden se prikaže indikator polnjenja.
- 3 Ko se baterija napolni, se indikator napolnjenosti ne pomika več navzgor. Polnilnik najprej izključite iz igralnika, potem pa še iz omrežne vtičnice.



9

## Vklop igralnika

- Za dalj časa pritisnite tipko za vklop/izklop () (9).

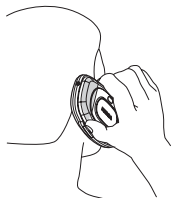
Če igralnik zahteva kodo PIN, jo vnesite (na zaslonu se izpiše \*\*\*\*) in pritisnite OK. Kodo PIN običajno dobite s kartico SIM.

Če igralnik zahteva zaščitno kodo, jo vnesite (na zaslonu se izpiše \*\*\*\*\*) in pritisnite OK. Zaščitna koda je tovarniško nastavljena na **12345**. Glejte 'Naprava in SIM' na strani 42.

Ta naprava ima vgrajeno anteno. **Opomba:** Tako kot pri vseh drugih radiooddajnih napravah se antene ne dotikajte po nepotrebnem, ko je naprava vklopljena. Dotikanje antene vpliva na kakovost signalov in lahko povzroči, da naprava deluje z večjo močjo, kot je potrebna sicer. Če se med uporabo naprave ne dotikate antene, tako izboljšate njeno delovanje in podaljšate trajanje baterije.

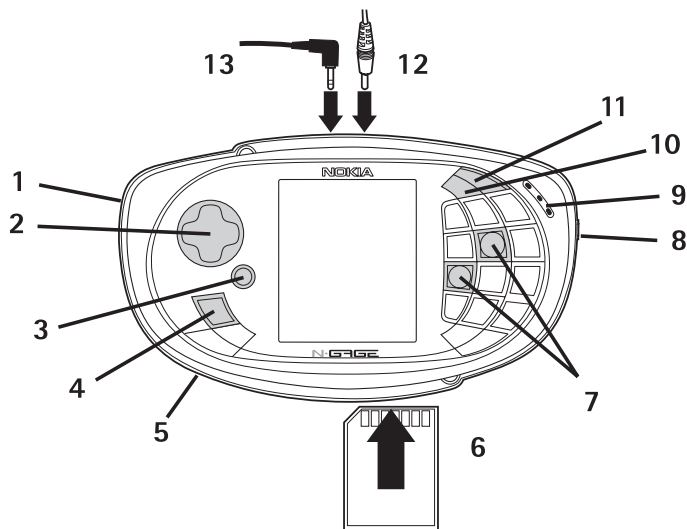


**NORMALNI POLOŽAJ:** Držite napravo tako, da kaže z anteno navzgor in nad vašo ramo.




# Tipke in sestavni deli

- 1 Mikrofon je ob strani.
  - 2 Krmilna tipka za pomikanje v vse smeri in za igranje iger.
  - 3 Tipka OK izbere, sprejme ali požene.
  - 4 Tipka Meni odpre glavni meni.
  - 5 Zvočnik je na zadnji strani naprave.
  - 6 Ležišče za pomnilniške in igralne kartice.
  - 7 in sta glavni tipki za igranje.
  - 8 Tipka za vklop/izklop je ob strani naprave.
  - 9 Slušalka.
  - 10 Tipka za urejanje odpre seznam ukazov med urejanjem besedila (**Kopiraj**, **Izreži** in **Prilepi**).
  - 11 Tipka za brisanje besedila in predmetov.
  - 12 Priključek za polnilnik.
  - 13 Priključek za slušalke.
- Opozorilo:** Uporaba slušalk lahko vpliva na zaznavanje zvokov iz okolice. Slušalk ne uporabljajte, kadar bi to lahko ogrozilo vašo varnost.



**Nasvet:**






Enkrat pritisnite ,  
izberite **Zakleni**  
**tipkovnico** in pritisnite  
OK.

## O zaslonu


Na zaslonu se lahko pojavi majhno število manjkajočih, nepravilno obarvanih ali svetlih pik. To je značilno za to vrsto zaslona. Nekateri zasloni lahko vsebujejo trajno obarvane svetle ali temne pike. To je normalno in ne gre za napako.

## Zaklepanje tipkovnice

Z zaklepanjem tipkovnice preprečite nehotene pritiske na tipke.

- **Zaklepanje tipkovnice:** V pripravljenosti za dalj časa pritisnite  in . Ko je tipkovnica zaklenjena, se na zaslonu pojavi znak .
- **Odklepanje tipkovnice:** Pritisnite  in .

Če je nastavljen samodejni zagon iger in v igralnik vstavite igralno kartico, se tipkovnica samodejno odklene.

Ko so tipke zaklenjene, lahko kličete le še na številko za klice v sili, ki je vprogramirana v igralnik. Vtipkajte številko za klic v sili in pritisnite .

## Vstavljanje igralne ali pomnilniške kartice

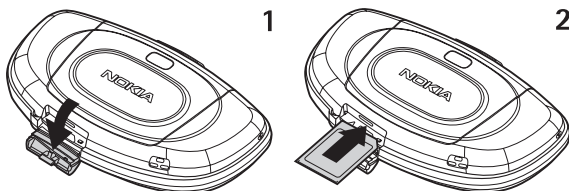
Vse igralne in pomnilniške kartice hranite zunaj dosega majhnih otrok.


Uporabljajte le večpredstavnostne kartice MMC, ki so združljive s to napravo. Druge pomnilniške kartice, npr. Secure Digital (SD), se ne prilegajo v ležišče za kartice MMC in niso združljive s to napravo. Uporaba nezdružljive pomnilniške kartice lahko poškoduje napravo, kartico ali podatke, ki so shranjeni na njej.

Za mobilni igralnik so na voljo številne igre z oznako N-Gage. Vsaka igra za N-Gage je na voljo na posamezni igralni kartici, ki omogoča samo branje. Podatki o igri, na primer visoki rezultati, se shranjujejo v pomnilnik igralnika in ne na kartico N-Gage. Razpoložljivost posameznih iger preverite pri pooblaščenih prodajalcih mobilnih telefonov znamke Nokia, ali obiščite [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

Dodaten prostor za shranjevanje podatkov boste pridobili z nakupom združljive pomnilniške kartice. Glejte 'Orodje za pomnilniško kartico' na strani 24.


- 1 Odprite režo za kartico (1).
- 2 Vstavite igralno ali pomnilniško kartico (2). Pomnite, da se ob vstavitvi igralne ali pomnilniške kartice zaprejo vse trenutno odprte aplikacije v napravi.
- 3 Zaprite režo.




Če ste vstavili igralno kartico, se igra samodejno zažene. Ikona igre se doda na zadnje mesto v glavnem meniju. Podatki, shranjeni na pomnilniški kartici, so v različnih aplikacijah označeni z .

## Odstranitev pomnilniške kartice



**Pomembno:** Kartice ne odstranjujte med delovanjem, ko v zgornjem desnem kotu zaslona utripa znak . Odstranitev kartice med delovanjem lahko poškoduje mobilni igralnik, pomnilniško kartico in na njej shranjene podatke.

- 1 Pritisnite  in izberite **Odstrani pomn. kart.** (možnost je na voljo le, če je v igralnik vstavljena pomnilniška kartica).
- 2 Počakajte, da se izpiše sporočilo *Zdaj lahko odstranite pomnilniško kartico*, in odstranite kartico.




**Nasvet:** Če ne želite, da se igra zažene samodejno, ko je igralna kartica vstavljena, odprite **Orodja** → **Nastavitve** → **Naprava** → **Splošno** in nastavite **Samod. zagon igre** na **Izključeno**.



**Nasvet:** Za več informacij o ponudbi iger in nastavitvah storitve za igre obiščite spletno stran [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

**Nasvet:**



Ko je igralna kartica vstavljena in želite začeti z igranjem, v stanju pripravljenosti pritisnite .

## Igranje iger

Vstavite igralno kartico (glejte 'Vstavljanje igralne ali pomnilniške kartice' na strani 14). Igralno samodejno zažene igro in odklene tipkovnico.




**Opomba:** Igro morate zapreti pred odstranjevanjem igralne kartice iz naprave.

Za igranje lahko uporabljate glavni tipki za igranje,  in . Uporaba drugih tipk je odvisna od posamezne igre. Ravnajte se po navodilih, ki ste jih dobili skupaj z igro.



**Opomba:** Igranje obremenjuje baterijo, kar pomeni, da se bo zaradi tega skrajšal čas delovanja mobilnega igralnika.

## Varčevanje energije med igranjem

- Za zmanjšanje svetlosti zaslona pritisnite  in odprite **Orodja** → **Nastavitve** → **Naprava** → **Zaslon** → **Svetlost**. Izberite **Možnosti** → **Spremeni**.
- Med igranjem lahko poslušate tone igre prek slušalke.
- Izključite vmesnik Bluetooth, kadar ga ne uporabljate.


## Začenjanje igre za več igralcev



Nekatere igre lahko igrate z dvema ali več soigralci, ki imajo enako igro na združljivi napravi. To omogoča povezava Bluetooth. Preden začnete igro za več igralcev, preverite, ali so nastavitve Bluetooth v vseh napravah združljive. Glejte 'Povezava Bluetooth' na strani 90. Podrobnosti o začenjanju igre, težavnostnih stopnjah in dodatnih funkcijah preberite v navodilih, priloženih igri.





## Upravitelj iger – upravljanje podatkov o igrarh

Pritisnite  in izberite **Orodja**→ **Upr. iger**, da si ogledate seznam in upravljate datoteke iger. Pomnilnik lahko sprostite s tem, da zbrisete datoteke, ki jih ne rabite več, ali pa napravite varnostne kopije datotek na pomnilniško kartico ali datoteke obnovite z nje.

- Za ogled podrobnosti o datoteki s podatki o igri, npr. vrste ali velikosti datoteke, se premaknite na želeno datoteko in izberite **Možnosti**→ **Podrobn. datoteke** ali pritisnite  in  za pomikanje po podrobnostih.
- Za brisanje datoteke se pomaknite na datoteko in izberite **Možnosti**→ **Zbriši**.
- Za spremembo videza Upravitelja iger in za izbiro načina urejanja iger v skupine ter njihovega razvrščanja pritisnite **Možnosti**→ **Nastavitve**.

## Ustvarjanje in obnavljanje varnostnih kopij podatkov o igrarh

- Če želite varnostno kopijo podatkov o igrarh shraniti na pomnilniško kartico, se pomaknite na datoteko, katere varnostno kopijo želite ustvariti, in izberite **Možnosti**→ **Varnostna kopija**.
- Za obnovitev podatkov o igri s pomnilniške kartice v pomnilnik igralnika izberite **Možnosti**→ **Obnovi s kartice**. Poiščite datoteko, ki jo želite obnoviti, in izberite **Možnosti**→ **Obnovi**.



**Nasvet** Datoteke s podatki o igrarh, npr. z vašimi rekordi, lahko varnostno kopirate na pomnilniško kartico, nato pa jih s funkcijo obnavljanja varnostne kopije naložite v drugo združljivo napravo.

Varovanje avtorskih pravic preprečuje kopiranje, spreminjanje, prenašanje ali posredovanje nekaterih podob, tonov zvonjenja in druge vsebine.


Možnosti v glavnem pogledu Upravitelj iger:  
Podrobn. datoteke, Zbriši, Varnostna kopija, Obnovi s kartice, Označi/Opusti, Nastavitve, Pomoč in Izhod.

Vrste igralnih datotek:  
**Podatki o igri** – Datoteke, potrebne za igranje igre, npr. zvoki za igro.  
**Razširitve igre** – Pomožne igralne datoteke, npr. dodatne stopnje.  
**Podatki o uporabniku** – Datoteke, ki se shranjujejo pri igranju, npr. rekordi in dosežene kontrolne točke.



**Nasvet:** Za več informacij o storitvi N-Gage Arena, vključno z igrami, aktivnostmi in podporo, obiščite <http://arena.n-gage.com>.



**Nasvet:** Če želite preveriti dostopne točke ali določiti nastavitve dostopne točke, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Nastavitve** → **Povezava** → **Dostopne točke**.

Zaščitene datoteke imajo oznako **Ni prenosna** med podrobnostmi o datoteki in jih ni mogoče uporabljati v drugih napravah. **Prenosna** datoteke je mogoče uporabljati tudi v drugih združljivih napravah.



## Aplikacija za zagon storitve N-Gage Arena

Z aplikacijo za zagon storitve N-Gage Arena dostopate v skupnost N-Gage Arena neposredno prek svojega mobilnega igralnika. Člani skupnosti N-Gage Arena se lahko pomenkujejo, nalagajo ekskluzivne vsebine, tekmujejo in pregledujejo uvrstitve na lestvicah, prejemajo novice o igrah in igralcih ipd.

### Pred uporabo aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena


Pred uporabo aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena se morate naročiti na storitev GPRS. Več informacij o razpoložljivosti in naročnini na storitev GPRS dobite pri mobilnem operaterju ali ponudniku storitev. Povezava GPRS in prenos podatkov se morda obračunavata dodatno.

V svojem igralniku morate imeti tudi določeno internetno dostopno točko (IAP). Nastavitve internetne dostopne točke lahko prejmete v posebnem nastavitvenem sporočilu od mobilnega operaterja ali ponudnika storitev, ali pa jih vpišete ročno. Morda je ponudnik storitev prednastavil internetno dostopno točko v vašem igralniku.

Internetne dostopne točke ter nastavitve za WAP, sporočila MMS in e-pošto lahko naročite na spletni strani za podporo uporabnikom N-Gage: <http://support.n-gage.com/>. Prejeli jih boste v namestitvenem sporočilu. Upoštevajte navodila v sporočilu, da nastavitve shranite. Povezave do spletnih strani N-Gage v različnih jezikih najdete na strani <http://www.n-gage.com/select.html>.

## Povezovanje s storitvijo N-Gage Arena

Do storitve N-Gage Arena lahko dostopate na tri načine:

- Uporabite aplikacijo za zagon storitve N-Gage Arena, nameščeno v vašem igralniku. Pritisnite  in izberite **N-Gage Arena**.
- Z združljivim osebnim računalnikom. Odprite spletno stran N-Gage Arena na naslovu <http://arena.n-gage.com>.
- Med igranjem igre, ki podpira storitev N-Gage Arena. V meniju igre izberite **N-Gage Arena**.

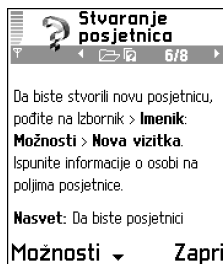
Aplikacija za zagon storitve N-Gage Arena in spletna stran omogočata dostop do vseh funkcij in aktivnosti, ki jih ponuja N-Gage Arena. Meniji v igri omogočajo dostop do specifičnih funkcij in vsebin za določeno igro.

## Registracija in prijava

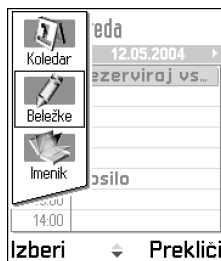
Za uporabo funkcij in sodelovanje pri aktivnostih storitve N-Gage Arena morate biti registrirani kot član skupnosti N-Gage Arena. Registrirate se lahko na spletni strani prek računalnika ali prek igralnika z uporabo aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena. Med postopkom registracije boste morali izbrati uporabniško ime in geslo. Po opravljeni registraciji se lahko s svojim uporabniškim imenom in geslom prijavite v N-Gage Arena.

## Posodabljanje aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena

Posodobitve aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena bodo uporabnikom redno na voljo. Aplikacija ob vsaki povezavi igralnika s storitvijo N-Gage Arena preveri razpoložljivost posodobitev. Če najde novo posodobitev, vas vpraša, ali jo želite naložiti. Nekatere posodobitve aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena so nujne, nekatere pa izbirne.



Slika 1:  
Vgrajena pomoč.



Slika 2:  
Preklapljanje  
med aplikacijami



**Opomba:** Če zavrnete lagiranje nujne posodobitve, aplikacije za zagon storitve N-Gage Arena ne boste več mogli uporabljati.



## Pomoč

Igralnik ima funkcijo za pomoč; do nje lahko dostopate iz vsake aplikacije z izbiro Možnosti→ Pomoč.



**Primer:** Radi bi prebrali navodila za izdelavo vizitke: začnite ustvarjati novo vizitko in izberite **Možnosti**→ **Pomoč**. Med branjem navodil lahko med menijem Pomoč in aplikacijo, ki je odprta v ozadju, preklapljate z daljšim pritiskom na . Do iste teme pomoči lahko dostopate, če pritisnete in odprete **Pripomočki**→ **Pomoč**→ **Imenik**→ **Ustvarjanje vizitk**.

## Nasveti za učinkovito uporabo

- Za preklop med odprtimi aplikacijami za dalj časa pritisnite . Glejte sliko 2.



**Opomba:** Ko igralniku začne zmanjkovati pomnilnika, bo samodejno zaprl nekatere aplikacije. Pred zapiranjem aplikacij se neshranjeni podatki samodejno shranijo.

- Če želite označiti predmet, se pomaknite do njega in hkrati pritisnite tipki in .
- Če želite označiti več predmetov, za dalj časa pritisnite in hkrati še ali . Poleg izbranega predmeta se pojavi kljukica. Ko končate izbiranje, ne premikajte več tipke in nato spustite še tipko . Ko ste izbrali vse želene predmete, jih lahko premaknete ali zbrisete.
- V nekaterih primerih se po pritisku tipke izpiše krajši seznam glavnih ukazov za izbrani pogled.

# Vaš igralnik








## Prilagajanje igralnika

- Če želite zamenjati podobo, ki je v stanju pripravljenosti prikazana kot ozadje, odprite **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Naprava**→ **Pripravljenost**→ **Ozadje** in izberite **Da**. Glejte sliko 3.
- Če želite zamenjati barvno shemo igralnika, odprite **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Naprava**→ **Zaslon**→ **Barvna paleta**.
- Če želite zamenjati bližnjice, prirejene izbirnim tipkam v pripravljenosti, odprite **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Naprava**→ **Pripravljenost**→ **Leva izbirna tipka** ali **Desna izbirna tipka**. Glejte sliko 3.
- Če želite spremeniti prikaz ure v stanju pripravljenosti, odprite **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Nastavitve za datum in čas**→ **Vrsta ure**→ **Analogna** ali **Digitalna**.
- Če želite zamenjati pozdravno sporočilo, podobo ali animacijo, odprite **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Naprava**→ **Splošno**→ **Pozdrav ali logo**.
- Če želite zamenjati ohranjevalnik zaslona, odprite **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Naprava**→ **Zaslon**→ **Ohranjevalnik zasl.**
- Če želite zamenjati tone zvonjenja in tipk, odprite **Orodja**→ **Profili**. Če je izbran profil **Splošno**, se v navigacijski vrstici namesto imena profila izpiše datum. Glejte 'Profili' na strani 72.
- Če želite prijatelju dodeliti poseben ton zvonjenja, odprite **Imenik**. Glejte stran 48.
- Če želite preurediti glavni meni, izberite **Možnosti**→ **Premakni**, **Premakni v mapo** ali **Nova mapa**. Redkeje uporabljene aplikacije lahko premaknete v mape, pogosto uporabljene pa razvrstite v glavni meni.





Slika 3:  
Pripravljenost

## Bližnjice v pripravljenosti


- Za prekok med odprtimi aplikacijami za dalj časa pritisnite .
- Če želite zamenjati profil, pritisnite  in izberite zeleni profil.
- Za zaklepanje tipkovnice pritisnite  in .
- Ko je igralna kartica vstavljena in želite igrati igro, pritisnite .
- Če želite odpreti seznam zadnjih klicanih števil, pritisnite .
- Za vzpostavitev povezave s spletom za dalj časa pritisnite . Glejte 'Osnovni koraki za dostop do spleta' na strani 82.


## Pomembni znaki, ki se prikažejo v stanju pripravljenosti


 – V mapi Prejeto (Sporočila) imate vsaj eno novo sporočilo.

 – V telefonski predal ste prejeli vsaj eno sporočilo. Glejte 'Klicanje telefonskega predala (storitev omrežja)' na strani 27.


 – Sporočila v meniju Poslana sporočila čakajo na pošiljanje. Glejte stran 65.


 – **Opoz. na dohodni klic** je nastavljeno na **Tiho** in **Opozor. na sporočilo na Izključeno**. Glejte 'Profili' na strani 72.

 – Tipkovnica mobilnega igralnika je zaklenjena. Glejte 'Zaklepanje tipkovnice' na strani 14.

 – Budilka je vključena. Glejte 'Ura' na strani 80.

**2** – Kličete lahko le z linije 2 (storitev omrežja).

 – Vsi dohodni klici so preusmerjeni na drugo številko. Če imate dve telefonski liniji, je znak za preusmeritev na prvi liniji 1, na drugi liniji pa 2. Glejte "Uporabljena linija" (storitev omrežja) na strani 36.

 – Igralnik zapisuje ali bere podatke s pomnilniške kartice.



 ali  – Na igralnik so priključene slušalke ali komplet za uporabnike slušnih aparatov.

 – Aktiven podatkovni klic.  – Aktiven hitri podatkovni klic.

 – Prikazan namesto indikatorja moči signala (v stanju pripravljenosti v zgornjem levem kotu zaslona), ko je vzpostavljena povezava GPRS. Glejte '[GPRS](#)' na strani [40](#).

 – Se prikaže, ko je med govornim klicem povezava GPRS začasno prekinjena.


 – Aktiven faks klic.

 – Aktivna povezava Bluetooth. Med pošiljanjem podatkov prek vmesnika Bluetooth je prikazan znak (). Glejte '[Povezava Bluetooth](#)' na strani [90](#).

## Upravljanje pomnilnika

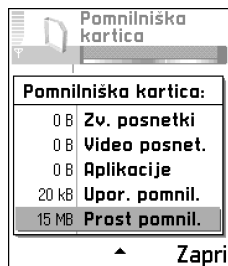
Številne funkcije igralnika shranjujejo podatke v pomnilnik. Te funkcije vključujejo igre, imenik, sporočila, podobe in tone zvonjenja, koledar in opravila, dokumente in naložene aplikacije. Količina pomnilnika, ki je na voljo, je odvisna od količine že shranjenih podatkov v pomnilniku igralnika.

Kot dodaten prostor za shranjevanje podatkov lahko uporabite pomnilniško kartico. Pomnilniške kartice omogočajo prepisovanje, torej lahko nanje shranjujete podatke in jih brišete. Če igralniku primanjkuje pomnilnika, lahko premaknete nekatere datoteke na pomnilniško kartico.

 **Opomba:** Igralne kartice omogočajo samo branje, zato nanje ne morete zapisovati podatkov. Podatkov na igralni kartici ni mogoče prepisati.

## Pregledovanje porabe pomnilnika

Če želite pregledati vrsto podatkov in količino pomnilnika mobilnega igralnika, ki jo zasedajo, pojdite v **Orodja** → **Nadzornik** in izberite **Možnosti** → **Podrobnosti pomnil.** → **Pomnilnik telefona**. Poiščite **Prost pomnil.**, da si ogledate količino prostega pomnilnika v igralniku.



Slika 4:  
Poraba prostora na  
pomnilniški kartici

Možnosti pomnilniške kartice: **Varn. kopija** napr., **Povrni s kartice**, **Formatiraj kartico**, **Ime pomniln. kartice**, **Nastavi geslo**, **Spremeni geslo**, **Odstrani geslo**, **Odkleni pom. kartico**, **Podrobnosti pomnil.**, **Pomoč** in **Izhod**.

Če je v igralnik vstavljena pomnilniška kartica, pojdite v **Orodja** → **Pomnilnik** in izberite **Možnosti** → **Podrobnosti pomnil.**, da si ogledate porabo pomnilnika in količino prostega pomnilnika na kartici.

## Sprostitev pomnilnika


Namestitev številnih iger ali shranitev številnih slik lahko zavzame velik del razpoložljivega pomnilnika in igralnik vas obvesti, da je pomnilnik skoraj poln. Pomnilnik lahko sprostite tako, da premaknete nekaj iger, slik ali drugih podatkov na pomnilniško kartico. Zbrišete lahko tudi podatke, kot so vpisi v imeniku in koledarju, števeci trajanja klicev, števeci stroškov klicev in rezultati iger, ali kakršnekoli druge podatke, ki jih ne potrebujete več. Podatke odstranite v ustrezni aplikaciji.

Druge podatke, ki jih lahko zbrišete, da bi sprostili pomnilnik:

- Nameščene igre, ki jih ne uporabljate več.
- Sporočila v mapah Prejeto, Osnutki in Poslano v meniju Sporočila.
- Naložena e-pošta v pomnilniku mobilnega igralnika.
- Shranjene strani XHTML ali WML ter slike v meniju Podobe.




## Orodje za pomnilniško kartico

Pritisnite  in izberite **Orodja** → **Pomnilnik**. Na pomnilniško kartico lahko shranite na primer naložene igre in aplikacije. Lahko tudi izdelate varnostne kopije podatkov v pomnilniku igralnika in jih pozneje povrnete v igralnik. Glejte 'Vstavljanje igralne ali pomnilniške kartice' na strani 14 in 'Odstranitev pomnilniške kartice' na strani 15.

Vse pomnilniške kartice hranite zunaj dosega majhnih otrok.



**Pomembno:** Kartice ne odstranjujte med delovanjem, ko v zgornjem desnem kotu zaslona utripa znak . Odstranitev kartice med delovanjem lahko poškoduje mobilni igralnik, pomnilniške kartice MMC in na njej shranjene podatke.



Uporabljajte le večpredstavnostne kartice (MMC), ki so združljive z vašim igralnikom. Druge pomnilniške kartice, npr. Secure Digital (SD), se ne prilagajajo v ležišče za kartice MMC in niso združljive s to napravo. Uporaba nezdružljive pomnilniške kartice lahko poškoduje napravo, kartico ali podatke, ki so shranjeni na njej.

## Formatiranje pomnilniške kartice



**Pomembno:** Vsi podatki na pomnilniški kartici se ob formatiranju trajno izgubijo.

Nekatere kartice se kupijo že formatirane, druge morate pred uporabo formatirati. Vprašajte prodajalca, ali morate pomnilniško kartico pred uporabo formatirati.

- Izberite **Možnosti**→ **Formatiraj kartico**. Izberite **Da**. Ko je formatiranje končano, vpišite ime za pomnilniško kartico in pritisnite **OK**.



**Nasvet:** Če želite preimenovati pomnilniško kartico, pojdite v meni Pomnilniška kartica in izberite **Možnosti**→ **Ime pomniln. kartice**.

## Varnostno kopiranje in obnavljanje podatkov

- Če želite varnostno kopijo pomnilnika mobilnega igralnika shraniti na pomnilniško kartico, izberite **Možnosti**→ **Varn. kopija napr.**
- Za obnovitev podatkov s pomnilniške kartice v pomnilnik igralnika izberite **Možnosti**→ **Povrni s kartice**.

## Zaklepanje pomnilniške kartice

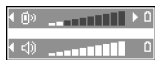
Pomnilniško kartico lahko zaščitite pred nepooblaščenno uporabo z geslom.

Geslo se shrani v mobilni igralnik in vam ga ni treba znova vpisati, dokler kartico uporabljate v isti igralni napravi. Če hočete pomnilniško kartico uporabljati v drugem mobilnem igralniku, bo ta zahteval geslo.

- Izberite **Možnosti**→ **Nastavi geslo**, **Spremeni geslo** ali **Odstrani geslo**. Za vsako možnost morate vpisati in potrditi geslo, sestavljeno iz največ 8 znakov.



**Opomba:** Ko odstranite geslo, je kartica odklenjena in jo je mogoče uporabljati v kateremkoli mobilnem igralniku.





*Slika 5:  
Navigacijska vrstica  
prikazuje uporabljeni  
zvočnik oziroma  
slušalko.*

## Odklepanje pomnilniške kartice

Če v mobilni igralnik vstavite drugo zaklenjeno pomnilniško kartico, bo zanjo zahteval geslo.

- Če želite odkleniti kartico, izberite **Možnosti**→ **Odkleni pom. kartico**.

## Nadzor glasnosti

Med klicem ali med poslušanjem zvoka lahko nastavljate glasnost s pritiskom na  ali .

Zvočnik vam omogoča, da se pogovarjate, ne da bi imeli mobilni igralnik pri ušesu, na primer med tem, ko je na mizi. Za položaj zvočnika glejte '[Tipke in sestavni deli](#)' na strani [13](#).

Če želite **vključiti zvočnik med že vzpostavljenim klicem**, izberite **Možnosti**→ **Vključi zvočnik**. Za zvočne aplikacije, kot sta Skladatelj in Snemalnik, je uporaba zvočnika privzeta nastavitev.







**Pomembno:** Med uporabo zvočnika igralnika ne držite ob ušesu, saj je lahko zvok zelo glasen.


Za **izklop zvočnika** med aktivnim klicem ali predvajanjem glasbe izberite **Možnosti**→ **Vključi slušalko**.

# Telefon

## Klicanje

- 1 V pripravljenosti vpišite telefonsko številko, skupaj z omrežno skupino. Številko zbrišete s pritiskom na . Za mednarodne klice vpišite mednarodno predpono, tako da dvakrat pritisnete tipko  (znak + nadomesti mednarodno izhodno kodo), potem vpišite še vstopno kodo, področno kodo brez 0 in telefonsko številko.
- 2 Številko pokličete s pritiskom na .
- 3 S tipko  končate klic (ali prekinete poskus klica).





**Opomba:** S pritiskom na  vedno končate klic, tudi če je na zaslonu vidna druga aplikacija.




**Nasvet:** V stanju pripravljenosti pritisnite  za dostop do seznama zadnjih 20 števil, ki ste jih poklicali ali poskusili poklicati. Pomaknite se do zelene številke in pritisnite , da jo pokličete.



### Klicanje z uporabo Imenika

- Pritisnite  in izberite **Imenik**. Poiščite zeleno ime ali vtipkajte prve črke imena v polje Poišči. Izpiše se seznam zadetkov. Pritisnite , da pokličete izbrano številko.


### Klicanje telefonskega predala (storitev omrežja)

- Če želite poklicati telefonski predal, v pripravljenosti za dalj časa pritisnite . Če mobilni igralnik zahteva številko telefonskega predala (dobite jo pri ponudniku storitev), jo vpišite in pritisnite **OK**. Glejte tudi 'Preusmerjanje klicev (storitev omrežja)' na strani 30. Vsaka telefonska linija utegne imeti svojo številko telefonskega predala, glejte 'Uporabljena linija (storitev omrežja)' na strani 36.







**Nasvet:** Če želite med klicem nastaviti glasnost, pritisnite  za povečanje in  za zmanjšanje glasnosti.




**Nasvet:** Če želite spremeniti številko telefonskega predala, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Telefonski predal** in izberite **Možnosti** → **Spremeni številko**. Vpišite številko (dobite jo pri ponudniku storitev) in pritisnite **OK**.

## Hitro klicanje telefonske številke

- 1 Pritisnite , izberite **Orodja** → **Hitro klic**. in eni od tipk za hitro klicanje (  -  ) določite telefonsko številko. Tipka  je rezervirana za telefonski predal.
- 2 Odprite **Orodja** → **Nastavitve** → **Klic** in nastavite **Hitro klicanje** na **Vključeno**.
- 3 Klicanje: V stanju pripravljenosti pritisnite in držite tipko za hitro klicanje, dokler naprava ne začne vzpostavljati klica.

## Vzpostavitev konferenčnega klica (storitev omrežja)

- 1 Pokličite prvega udeleženca.
- 2 Če želite poklicati novega udeleženca, izberite **Možnosti** → **Nov klic**. Vtipkajte ali poiščite telefonsko številko in pritisnite **OK**. Prvi klic bo samodejno zadržan.
- 3 Ko druga oseba sprejme klic, jo pridružite prvemu udeležencu in s tem konferenčnemu klicu. Izberite **Možnosti** → **Konferenca**.
  - Novega udeleženca dodate v klic tako, da ponovite drugi korak, potem pa izberete **Možnosti** → **Konferenca** → **Dodaj konferenci**. Naprava omogoča konferenčne klice z največ šestimi udeleženci, vključno z vami.
  - Zasebni pogovor z enim od udeležencev: Izberite **Možnosti** → **Konferenca** → **Zasebno**. Poiščite želenega udeleženca in pritisnite **Zasebno**. Igralnik zadrži konferenčni klic. Ostali udeleženci lahko še naprej sodelujejo v njem. Ko končate zasebni pogovor, izberite **Možnosti** → **Dodaj konferenci**, da se vrnete v konferenco.
  - Če želite izločiti udeleženca konference, izberite **Možnosti** → **Konferenca** → **Izključi udeleženca**, poiščite udeleženca in pritisnite **Izključi**.
- 4 Aktivni konferenčni klic končajte s pritiskom na .



Slika 6:  
Konferenčni klic z  
dvema udeležencema.

## Sprejem ali zavrnitev klica

- Za sprejem dohodnega klica pritisnite , za prekinitev klica pa .
- Če klica ne želite sprejeti, pritisnite . Klicalec bo zaslišal znak za zasedeno linijo.


Če so na telefon priključene slušalke, lahko sprejmete ali prekinite klic s pritiskom tipke na slušalkah.



Če pritisnete **Tišina**, izključite samo zvonjenje. Nato lahko sprejmete ali zavrnete klic.



**Nasvet:** Če je vključena funkcija **Preusmeritve** → **Če je telefon zaseden**, na primer na številko telefonskega predala, se zavrnjeni klici preusmerijo v vaš telefonski predal. Glejte '**Preusmerjanje klicev (storitev omrežja)**' na strani **30**.

## Čakajoči klic (storitev omrežja)



Ko je storitev Čakajoči klic vključena, vas bo omrežje opozorilo na novi klic med že vzpostavljenim klicem. Če želite spremeniti nastavitve, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Nastavitve** → **Klicne nastavitve** → **Čakajoči klic**: Glejte tudi stran **36**.

- 1 Med klicem sprejmete čakajoči klic s pritiskom na . Prvi klic je zadržan. Med klicema preklopite s pritiskom na **Zamenjaj**.
- 2 Aktivni klic končate s pritiskom na .

## Možnosti med klicem

Večina možnosti med klicem spada med storitve omrežja. S pritiskom na **Možnosti** med klicem, so vam na voljo nekatere od naštetih možnosti: **Izključi mikrofona** ali **Vkl. mikr.**, **Končaj aktivni klic**, **Končaj vse klice**, **Zadrži** ali **Prevzemi**, **Nov klic**, **Konferenca**, **Zasebno**, **Izključi udeleženca**, **Odgovori** in **Zavrni**.

**Zamenjaj** preklopi med aktivnim in čakajočim klicem, **Preveži** poveže dohodni ali čakajoči klic z aktivnim klicem, vas pa izključi iz zveze.

**Pošlji DTMF** se uporablja za pošiljanje nizov tonov DTMF, na primer gesel in številc bančnih računov. Vpišite niz DTMF ali ga poiščite v meniju **Imenik**. Večkrat pritisnite , da vpišete: \*, p (pavza) ali w (znak za čakanje). Pritisnite , da vstavite #. Ton pošljete s pritiskom na **OK**.



**Nasvet:** Če želite zvoke igralnika prilagoditi različnim okoljem in dogodkom, na primer utišati, glejte '**Profili**' na strani **72**.




**Nasvet:** Tone DTMF lahko dodate v polji **Telefonska številka** ali **DTMF vizitke**.




**Nasvet:** Klice lahko preusmerite na primer na številko telefonskega predala.




**Nasvet:** Če želite pregledati seznam poslanih sporočil, pritisnite  in izberite **Sporočila** → **Poslano**.



**Nasvet:** Ko se v pripravljenosti izpiše obvestilo o neodgovorjenih klicih, pritisnite **Prikaži**, da se izpiše seznam neodgovorjenih klicev. Če želite vrniti klic, poiščite zeleno številko in jo pokličite s pritiskom na .

## Preusmerjanje klicev (storitev omrežja)



- 1 Če želite preusmeriti dohodne klice na drugo številko, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Preusmeritve**. Za več informacij se obrnite na ponudnika storitev.
- 2 Izberite zeleno preusmeritev, na primer **Če je telefon zaseden**, ki preusmeri klice, kadar je vaša številka zasedena ali če zavrnete dohodni klic.
- 3 Izberite **Možnosti** → **Vključi**, da vključite preusmeritev, **Prekliči**, da izključite preusmeritev, **Preveri stanje**, da preverite, ali je preusmeritev vključena, ali **Prekliči vse preusm.**, da izključite vse aktivne preusmeritve. Glejte 'Pomembni znaki, ki se prikažejo v stanju pripravljenosti' na strani 22.



**Opomba:** Preusmeritve in zapore klicev ne morejo biti vključene hkrati. Glejte 'Zapore klicev (storitev omrežja)' na strani 45.





## Dnevnik – Seznam klicev in splošni dnevnik

Če želite preveriti zabeležene telefonske klice, besedilna sporočila ali podatkovne povezave, pritisnite , izberite **Orodja** → **Dnevnik** in pritisnite . Prikaz dnevnika lahko omejite na samo eno vrsto dogodka, iz informacij v dnevniku pa lahko izdelate tudi nove vizitke.


Povezave z nabiralnikom, centrom za večpredstavnostna ali besedilna sporočila ali stranmi XHTML ali WML so v splošnem dnevniku komunikacij označene kot podatkovne povezave ali povezave GPRS.


## Seznam zadnjih klicev


Če želite pregledati telefonske številke neodgovorjenih, prejetih in odhodnih klicev, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Dnevnik** → **Zadnji klici**. Igralnik beleži neodgovorjene in prejete klice le, če to omogoča omrežje ter če je vključen in v dosegu omrežja.

**Brisanje seznamov zadnjih klicev** – Za brisanje vseh seznamov zadnjih klicev izberite **Možnosti** → **Zbriši zadnje klice** v glavnem pogledu menija Zadnji klici. Če želite zbrisati le en seznam zadnjih klicev, odprite zeleni seznam in izberite **Možnosti** → **Zbriši seznam**. Če želite zbrisati posamezne klice, odprite seznam, poiščite zeleni klic in pritisnite .


## Trajanje klicev


Če želite pregledati približno trajanje aktivnega klica, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Dnevnik** → **Trajanje klicev**.

 **Opomba:** Dejansko trajanje klicev, ki vam ga zaračuna vaš mobilni operater, se lahko razlikuje – odvisno od vrste omrežja, zaokroževanja in podobnega.

**Brisanje števcov trajanja klicev** – izberite **Možnosti** → **Zbriši števce**. Za to potrebujete zaščitno kodo, glejte 'Varnost' na strani 42. Če želite zbrisati posamezne klice, jih poiščite in pritisnite .


## Stroški klicev (storitev omrežja)


Če želite pregledati približne stroške zadnjega klica ali zadnjih klicev, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Dnevnik** → **Stroški klicev**. Stroški klicev so prikazani za vsako kartico SIM posebej.

 **Opomba:** Dejanski račun za klice in storitve, ki vam ga zaračuna vaš mobilni operater, se lahko razlikuje – odvisno od vrste omrežja, zaokroževanja, davkov in podobnega.

## Omejitev stroškov klicev, ki jo je določil ponudnik storitev


Ponudnik storitev vam lahko omeji stroške klicev na določeno število enot ali na določeno vsoto denarja. Za informacije o ceni enot in omejitvi stroškov se obrnite na svojega ponudnika storitev. Če želite spremeniti nastavev **Prikaz stroškov**, boste morda potrebovali kodo PIN2 (glejte 'Varnost' na strani 42).

 **Nasvet:** Če želite, da je med aktivnim klicem prikazan števec trajanja klica, odprite **Orodja** → **Dnevnik** in izberite **Možnosti** → **Nastavitve** → **Prikaži trajanje klica** → **Da**.

 **Glosar:** Omejitve stroškov – kličete lahko le, dokler ne presežete omejitve in dokler ste v omrežju, ki podpira omejitev stroškov. Število enot, ki vam je še na voljo, se izpiše med klicem in v stanju pripravljenosti. Ko zmanjka enot, se izpiše obvestilo **Omejitev stroškov klicev presežena**.

## Nastavljanje lastne omejitve stroškov klicev


- 1 Izberite **Možnosti** → **Nastavitve** → **Omejitev stroškov** → **Vključeno**.
- 2 Igralna naprava zahteva, da vpišete omejitev v enotah. Za uporabo te funkcije potrebujete kodo PIN2. Ko dosežete nastavljeno omejitev, se števec ustavi, igralnik pa izpiše obvestilo **Zbrišite števec stroškov vseh klicev**. Nove klice lahko vzpostavite šele po tem, ko izberete **Možnosti** → **Nastavitve** → **Omejitev stroškov** → **Izključeno**. Za to potrebujete kodo PIN2, glejte 'Varnost', 'Naprava in SIM' na strani 42.

**Brisanje števcov stroškov** – izberite **Možnosti** → **Zbriši števec**. Za to potrebujete kodo PIN2, glejte 'Varnost', 'Naprava in SIM' na strani 42. Če želite zbrisati posamezne klice, jih poiščite in pritisnite .





**Opomba:** Ko porabite vse enote ali ves znesek denarja za klicanje z mobilnim telefonom, bodo morda na voljo le še klici na številko za klic v sili, ki je vprogramirana v napravo.

## Števec podatkov GPRS

Če želite preveriti količino podatkov, ki ste jih poslali in prejeli prek povezave GPRS, pritisnite , in izberite **Orodja** → **Dnevnik** → **Števec GPRS**. Mobilni operaterji pogosto obračunavajo povezave GPRS glede na količino prenesenih podatkov.




## Pregledovanje splošnega dnevnika

Če želite odpreti splošni dnevnik, pritisnite , izberite **Orodja** → **Dnevnik** in pritisnite . V splošnem dnevniku lahko za vsak komunikacijski dogodek vidite ime pošiljatelja ali prejemnika, telefonsko številko, ime ponudnika storitve ali dostopno točko. Delni dogodki, na primer več delov enega sporočila in povezave GPRS, se beležijo kot en dogodek.



**Opomba:** Ko pošiljate sporočila, se utegne izpisati obvestilo "**Poslano**". To pomeni, da je sporočilo poslano centru za sporočila na številko, ki je vprogramirana v napravo, in ne pomeni, da je prejemnik sporočilo že prejel. Za več podrobnosti o storitvah za sporočila se obrnite na ponudnika storitev.


### Ikone:

-  za prejete,
-  za odhodne in
-  za neodgovorjene komunikacijske dogodke.



**Filtriranje dnevnika:** Izberite **Možnosti** → **Filter**. Poiščite filter in pritisnite **Izberi**.

**Brisanje vsebine dnevnika:** Če želite trajno zbrisati celotno vsebino dnevnika, sezname zadnjih klicev in povratnice, izberite **Možnosti** → **Zbriši dnevnik**. Izberite **Da**.

**Števec podatkov GPRS in trajanja povezave:** Če želite preveriti, koliko podatkov (v kB) je bilo prenesenih in koliko časa je trajala določena povezava GPRS, poiščite dohodni ali odhodni dogodek z ikono dostopne točke  in izberite **Možnosti** → **Prikaži podrobnosti**.

## Nastavitve dnevnika

Izberite **Možnosti** → **Nastavitve**.


- **Trajanje dnevnika** – dogodki v dnevniku ostanejo shranjeni določeno število dni, potem pa se samodejno zbršejo, da ne zasedajo pomnilnika.




**Opomba:** Če izberete **Ni dnevnika**, se trajno zbrše celotna vsebina dnevnika, sezname zadnjih klicev in povratnice za sporočila.

- Za funkcije **Trajanje klicev**, **Prikaz stroškov** in **Omejitev stroškov** glejte razdelke 'Trajanje klicev' in 'Stroški klicev (storitev omrežja)' v tem poglavju.

## Imenik SIM in druge storitve SIM

Pritisnite  in izberite **Orodja** → **Imenik SIM**, da si ogledate imena in številke, shranjena na kartici SIM. V imeniku SIM lahko kličete številke ter dodajate, urejate ali kopirate vizitke v Imenik naprave.

Za dostop do morebitnih dodatnih storitev kartice SIM pritisnite  in izberite **Orodja**. Glejte tudi 'Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom mobilnega igralnika' na strani 48, 'Potrjevanje stor. SIM' na strani 43, 'Omej. klic.' na strani 43 in 'Pregledovanje sporočil na kartici SIM' na strani 65.

Dnevnik	
Pod.	WAP
Govor	987654321
Govor	Leist Helmut
Govor	Spencer Mia
Pod.	123456789
Govor	Mancourt Anais
Možnosti	Izhod




Slika 7:  
Splošni dnevnik  
komunikacijskih  
dogodkov

Možnosti v imeniku kartice SIM: **Odpri**, **Pokliči**, **Nova vizitka SIM**, **Uredi**, **Zbriši**, **Označi**/**Opusti**, **Kopiraj v Imenik**, **Moje številke**, **Podrobnosti SIM**, **Pomoč** in **Izhod**.



# Nastavitve

## Spreminjanje nastavitev

- 1 Pritisnite  in izberite **Orodja** → **Nastavitve**.
- 2 Poiščite skupino nastavitev in jo odprite s pritiskom na .
- 3 Poiščite želene nastavitve in pritisnite .



Slika 8:  
Nastavljanje svetlosti  
zaslona



## Nastavitve naprave

### Splošno

**Samod. zagon igre** – Da omogočite samodejni zagon igre, ko je v igralnik vstavljena združljiva igralna kartica, izberite **Vključeno**.

**Jezik naprave** – Zamenjava jezika obvestil na zaslonu igralnika bo vplivala tudi na zapis časa in datuma ter uporabo ločil, na primer v Kalkulatorju. **Samodejno** izbere jezik glede na informacije na kartici SIM. Ko spremenite jezik obvestil na zaslonu, se igralnik izklopi in znova vklopi.



**Opomba:** Sprememba nastavitev **Jezik naprave** in **Jezik pisanja** vpliva na vse aplikacije v mobilnem igralniku in ostane izbrana, dokler teh nastavitev ponovno ne spremenite.

**Jezik pisanja** – Sprememba jezika vpliva na posebne znake, ki so na voljo med pisanjem besedila in uporabo slovarja.



**Slovar** – Tu lahko slovar nastavite na **Vključeno** ali **Izključeno** za vse urejevalnike v mobilnem igralniku. Pisanje s slovarjem ni na voljo za vse jezike.

**Pozdrav ali logo** – Ob vsakem vklopu igralnika se na kratko prikaže pozdravno sporočilo ali logotip. Izberite: **Privzeto** za uporabo privzete podobe, **Besedilo** za pisanje pozdravnega sporočila (vsebuje lahko največ 50 črk) ali **Podoba** za izbiro fotografije ali slike iz mape **Podobe**.

**Tovarn. nast. napr.** – Nekatere nastavitve lahko ponastavite nazaj na tovarniške vrednosti. Za uporabo te funkcije potrebujete zaščitno kodo. Glejte 'Varnost' in 'Naprava in SIM' na strani 42. Po ponastavitvi nastavitvev utegne zagon igralnika trajati dlje. To ne vpliva na dokumente in datoteke.

## Pripravljenost

**Ozadje** – Izberite **Da**, da nastavite ozadje, ki bo prikazano v pripravljenosti.

**Leva izbirna tipka** in **Desna izbirna tipka** – Tu lahko spremenite bližnjici za izbirni tipki  in  v pripravljenosti. Bližnjica ne more kazati na aplikacijo, ki ste jo namestili sami.

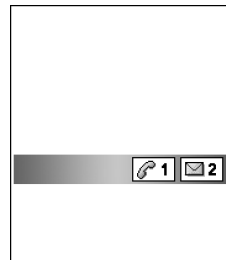
## Zaslon

**Svetlost** – Tu lahko spremenite svetlost zaslona.

**Barvna paleta** – Tu spremenite barvno paletu, ki je uporabljena na zaslonu.

**Čas do vklopa ohran.** – Ohranjevalnik zaslona se vključi, ko mine čas, določen s to nastavitvijo.

**Ohranjevalnik zasl.** – Izberite, kaj bo vidno v vrstici ohranjevalnika zaslona: **Datum** in **čas** ali **Besedilo**, ki ste ga napisali sami.




*Slika 9:  
Če prejmete sporočilo  
ali ne odgovorite na  
klic, se to izpiše na  
ohranjevalniku zaslona.*




## Klicne nastavitve

**Pošiljanje lastne št.** (storitev omrežja) – Omogoča, da svojo telefonsko številko prikazete (**Da**) ali skrijete (**Ne**) pred osebo, ki jo kličete. Izberete lahko tudi privzeto nastavitve, za katero ste dogovorjeni z operaterjem ali ponudnikom storitev (**Privzeto**).




**Nasvet:** Če želite spremeniti nastavitve preusmeritev, pritisnite  in izberite **Orodja** → **Preusmeritve**. Glejte '**Preusmerjanje klicev (storitev omrežja)**' na strani 30.





**Nasvet:** V stanju pripravljenosti lahko zamenjate linijo tako, da za dalj časa pritisnete .

**Čakajoči klic** (storitev omrežja) - Izberite: **Vključi**, da zahtevate vklop storitve Čakajoči klic, **Prekliči**, da zahtevate izklop storitve Čakajoči klic, ali **Preveri stanje**, da preverite, ali je funkcija vključena.

**Samod. ponovni klic** - Izberite **Vključeno** in igralnik bo po neuspešnem klicu poskušal poklicati še največ desetkrat. Samodejno ponovno klicanje ustavite s pritiskom na .

**Povzetek po klicu** - To nastavitev vključite, če želite, da igralnik na kratko izpiše približno trajanje zadnjega klica. Če želite videti prikaz stroškov, mora biti za vašo kartico SIM vključena nastavitev **Omejitev stroškov**. Glejte '**Stroški klicev (storitev omrežja)**' na strani 31.

**Hitro klicanje** - Izberite **Vključeno** in boste lahko številke, določene tipkam za hitro klicanje ( - ), klicali s daljšim pritiskom ustrezne tipke. Glejte tudi '**Hitro klicanje telefonske številke**' na strani 28.

**Odg. s katerok. tipko** - Izberite **Vključeno** in klice boste lahko sprejemali s kratkim pritiskom katerekoli tipke, razen ,  in .

**Uporabljena linija** (storitev omrežja) - Ta nastavitev je na voljo le, če vaša kartica SIM podpira dve naročniški številki in s tem dve liniji. Izberite, katero linijo želite uporabljati za klicanje in pošiljanje besedilnih sporočil. Ne glede na izbrano linijo lahko sprejemate klice z obeh linij.

Če želite preprečiti menjavo linije, izberite **Menjava linije** → **Onemogoči**, če to podpira vaša kartica SIM. To nastavitev lahko spremenite le, če poznate kodo PIN2.



**Opomba:** Če izberete **Linija 2** in niste naročeni na to storitev omrežja, ne boste mogli klicati.



## Nastavitve povezave

### O podatkovnih povezavah in dostopnih točkah

Vaš mobilni igralnik podpira tri vrste podatkovnih povezav: podatkovne klice GSM (**D**), hitre podatkovne klice GSM (**D\***) in povezave GPRS (**G**). Glejte tudi '**Pomembni znaki, ki**

se prikažejo v stanju pripravljenosti na strani **22**. Za povezavo z dostopno točko potrebujete podatkovno povezavo. Določite lahko tri različne vrste dostopnih točk:

- večpredstavnostno dostopno točko za pošiljanje in prejemanje večpredstavnostnih sporočil,
- dostopno točko za spletno aplikacijo, za prikaz strani WML ali XHTML, in
- internetno dostopno točko (IAP) za pošiljanje in prejemanje e-pošte.

Pri svojem ponudniku storitev se pozanimajte, kakšno dostopno točko potrebujete za želene storitve. Informacije o dosegljivosti in uporabi storitev podatkovnih klicev, hitrih podatkovnih klicev in povezave GPRS dobite pri mobilnem operaterju ali ponudniku storitev.

### Nujne nastavitve za izvedbo podatkovnega klica

Če želite shraniti najnujnejše nastavitve za podatkovne klice GSM, pojdite v **Orodja**→**Nastavitve**→**Povezava**→**Dostopne točke** in izberite **Možnosti**→**Nova dostop. točka**. Izpolnite naslednje: **Podatkovni nosilec**: **Podatkovni klic**, **Št. omrežja na klic**: dobite jo pri ponudniku storitev, **Vrsta podatkov. klica**: **Analogno** in **Najv. hitrost prenosa**: **Samodejno**.



**Opomba:** Pošiljanje podatkov v načinu HSCSD prazni baterijo hitreje kot običajni govorni ali podatkovni klici, saj igralnik pogosteje pošilja podatke.

### Nujne nastavitve za izvedbo povezave GPRS

Na storitev GPRS se morate naročiti. Več informacij o dosegljivosti in naročnini na storitev GPRS dobite pri mobilnem operaterju ali ponudniku storitev. Povezava GPRS in prenos podatkov se morda obračunavata ločeno. Glejte tudi 'Števec podatkov GPRS' na strani **32**.

Pojdite v **Orodja**→**Nastavitve**→**Povezava**→**Dostopne točke** in izberite **Možnosti**→**Nova dostop. točka**.

Izpolnite naslednje: **Podatkovni nosilec**: **GPRS** in **Ime dostopne točke**: vpišite ime, ki ga dobite pri ponudniku storitev. Glejte 'Ustvarjanje dostopne točke' na strani **38**.



**Glosar: Podatkovni klic GSM** omogoča hitrosti prenosa do 14,4 kbps.

**Hiter podatkovni klic** (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD) omogoča hitrosti prenosa do največ 43,2 kbps.

**GPRS**, (General Packet Radio Service) uporablja tehnologijo paketnega prenosa podatkov; podatki se v omrežju prenašajo v majhnih paketih.



**Nasvet:** Na strani <http://support.n-gage.com> lahko naročite nastavitve za WAP, sporočila MMS, e-pošto in internetno dostopno točko za svoj igralnik. Povezave do spletnih strani N-Gage v različnih jezikih najdete na strani <http://www.n-gage.com/select.html>.



**Nasvet:** Čarovnik za nastavitve ('Settings wizard'), ki ga najdete v paketu PC Suite for Nokia N-Gage QD, vam pomaga pri določanju nastavitvev za dostopne točke in nabiralnik. Poleg tega vam omogoča tudi kopiranje obstoječih nastavitvev iz računalnika v mobilni igralnik. Preglejte CD v prodajnem paketu.

Možnosti v seznamu Dostopne točke: **Uredi**, **Nova dostop. točka**, **Zbriši**, **Pomoč** in **Izhod**.

Možnosti med urejanjem nastavitvev dostopnih točk: **Spremeni**, **Dodatne nastavitve**, **Pomoč** in **Izhod**.

## Ustvarjanje dostopne točke



**Nasvet** Nastavitve za dostopno točko vam morda lahko pošlje ponudnik storitev prek besedilnega sporočila. V igralni napravi so nastavitve za dostopno točko morda že shranjene. Glejte 'Prejemanje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitve' na strani 61.

- Če želite ustvariti novo dostopno točko, pojdite v **Orodja**→**Nastavitve**→**Povezava**→**Dostopne točke**.

Če že imate določene dostopne točke in želite ustvariti novo, izberite **Možnosti**→**Nova dostop. točka**→**Privzete vrednosti** ali **Obstoječe nastavitve**, izberite ustrezne nastavitve in jih shranite s pritiskom na **Nazaj**.

## Dostopne točke

Nastavitve začnite izpolnjevati od vrha navzdol. Na voljo so namreč le nekatera polja, glede na to, katero vrsto podatkovne povezave (**Podatkovni nosilec**) ste izbrali, oziroma ali morate vpisati **Naslov IP za prehod**. Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili pri ponudniku storitev.

**Ime povezave** – Vpišite opisno ime za povezavo.

**Podatkovni nosilec** – Glede na izbrano vrsto povezave so na voljo različne nastavitve. Obvezno morate izpolniti vsa polja, označena z **Mora biti določen**, ali rdečo zvezdico. Druga polja lahko pustite prazna, razen če vam je ponudnik storitev naročil drugače.



**Opomba:** Podatkovno povezavo lahko uporabljate le, če jo podpira vaš mobilni operater in če je vključena na vaši kartici SIM.

**Ime dostopne točke** (samo za GPRS) – Ime dostopne točke je potrebno za vzpostavitev povezave z omrežjem GPRS. Ime dostopne točke dobite pri mobilnem operaterju ali ponudniku storitev.

**Št. omrežja na klic** (samo za podatke GSM in HSCSD) – Modemska telefonska številka dostopne točke.

**Uporabniško ime** – Za povezavo je običajno potrebno uporabniško ime, dobite ga pri ponudniku storitev. Za uporabniško ime je običajno pomembno, ali je izpisano z malimi ali velikimi črkami.

**Zahtevaj geslo** – Če morate ob vsaki prijavi vpisati novo geslo ali če gesla ne želite shraniti v igralnik, izberite **Da**.

**Geslo** – Za podatkovno povezavo je morda potrebno geslo, ki ga dobite pri ponudniku storitev. Za geslo je pogosto pomembno, ali je izpisano z malimi ali velikimi črkami.

**Preverjanje** – **Normalno** / **Zaščiten**.

**Domača stran** – Vpišite spletni naslov ali naslov centra za večpredstavnostna sporočila, odvisno od tega, na kaj se nanaša nastavitve.

**Naslov IP za prehod** – Naslov IP zahtevanega prehoda WAP.

**Vrsta podatkov. klica** (samo za podatke GSM in HSCSD) – Določa, ali igralnik uporablja analogno ali digitalno povezavo. Ta nastavitve je odvisna od operaterja omrežja GSM in ponudnika internetnih storitev, saj nekatera omrežja GSM ne podpirajo nekaterih vrst povezav ISDN. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika internetnih storitev.

**Najv. hitrost prenosa** (samo za podatke GSM in HSCSD) – Možnosti so odvisne od nastavitve **Način seje** in **Vrsta podatkov. klica**. Ta možnost vam omogoča, da omejite največjo hitrost povezave, ko uporabljate hiter prenos podatkov. Hitrejši prenos je pri nekaterih operaterjih dražji. Med delovanjem je lahko hitrost prenosa manjša, kar je odvisno od pogojev v omrežju.

**Varnost povezave** – Tu lahko izberete, ali želite za povezavo uporabiti zaščito po protokolu TLS.

**Način seje** (le če je določen **naslov IP za prehod**) – **Stalno** / **Začasno**.



**Nasvet:** Glejte tudi 'Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila' na strani 59, 'Potrebne nastavitve za e-pošto' na strani 60 in 'Osnovni koraki za dostop do spleta' na strani 82.



**Glosar: Povezave**  
ISDN so način za vzpostavitev podatkovnega klica med igralnikom in dostopno točko. Povezave ISDN so v celoti digitalne, zato ponujajo hitrejšo povezovanje in hitrejši prenos kot analogne.



**Glosar:** DNS – Domain Name Service (storitev za imena domen). Internetna storitev, ki prevaja imena domen, kot je **www.nokia.com**, v naslove IP, kot je **192.100.124.195**.



**Glosar:** PPP (Point-to-Point Protocol – protokol točka do točke) je pogosto uporabljen programski omrežni protokol, ki omogoča priključitev v internet vsakemu računalniku z modemom in telefonsko linijo.

## Možnosti → Dodatne nastavitve

**Naslov IP naprave** – Naslov IP vašega igralnika. **Primarni strežnik DNS** – Naslov IP primarnega domenskega strežnika. **Sekund. strežnik DNS** – Naslov IP sekundarnega domenskega strežnika. **Naslov posredn. str.** – Naslov IP posredniškega strežnika. **Št. vrat posr. strežn.** – Številka vrat posredniškega strežnika.



**Opomba:** Če morate vpisati te nastavitve, dobite naslove pri svojem ponudniku internetnih storitev.

Če ste pri ustvarjanju dostopne točke izbrali **Podatkovni klic** kot **Podatkovni nosilec**, so prikazane naslednje nastavitve:

**Uporabi povratni klic** – Ta možnost omogoča, da vas strežnik pokliče nazaj. Za naročnino na to storitev se obrnite na ponudnika storitev.

**Vrsta povratnega kl.** – Za pravo nastavitve vprašajte ponudnika storitev.

**Štev. za povratni klic** – Vpišite podatkovno številko vašega igralnika, na katero naj strežnik pokliče. Običajno je to številka za podatkovne klice za vaš mobilni igralnik.

**Upor. stiskanje PPP** – Če je ta možnost nastavljena na **Da**, bo prenos podatkov hitrejši, če to omogoča oddaljeni strežnik PPP. Če imate težave z vzpostavljanjem povezave, poskusite za to nastavitve izbrati **Ne**. Za navodila se obrnite na ponudnika storitev.

Za vnos prijavnega skripta izberite **Upor. prijavni skript** → **Da**. Vpišite prijavni skript v **Prijavni skript**.

**Inicializacija modema** (niz za inicializacijo modema) – Nadzoruje vaš mobilni igralnik z ukazi AT. Če je to potrebno, vpišite niz, ki vam ga priskrbi ponudnik mobilnih storitev ali ponudnik internetnih storitev.

## GPRS

Nastavitve GPRS vplivajo na vse dostopne točke, ki uporabljajo povezavo GPRS.



**Povezava GPRS** – Če izberete **Ko je na voljo** in omrežje podpira GPRS, se igralnik prijavi v omrežje GPRS, prek GPRS pa bo potekalo tudi pošiljanje sporočil. Poleg tega je hitrejša tudi vzpostavitev povezave, na primer za pošiljanje in sprejemanje e-pošte. Če izberete **Po potrebi**, bo mobilni igralnik vzpostavil povezavo GPRS le v primeru, da uporabite aplikacijo ali postopek, ki jo zahteva. Če omrežje GPRS ni v dosegu, ko je izbrana nastavitve **Ko je na voljo**, bo igralnik občasno poskusil vzpostaviti povezavo GPRS.

**Dostopna točka** – Ime dostopne točke potrebujete, kadar želite igralnik uporabljati kot modem za prenos podatkov prek GPRS v računalnik.

## Podatkovni klic

Nastavitve za podatkovni klic vplivajo na vse dostopne točke, ki uporabljajo podatkovni in hitri podatkovni klic.

**Trajanje povezave** – Neaktivna povezava se po določenem času prekine. Na voljo sta možnosti **Uporab. določeno**, ki vam dovoljuje, da sami nastavite čas in **Neomejeno**.



## Datum in čas

Nastavitve za datum in čas vam omogočajo, da določite točno uro in datum v igralniku, določate pa lahko tudi zapis in ločila zanj. Izberite **Vrsta ure** → **Analogna** ali **Digitalna**, da spremenite vrsto ure, ki se prikaže v pripravljenosti. Izberite **Samod. posod. časa**, če želite, da mobilno omrežje samodejno posodablja v igralniku nastavljeni uro, datum in časovni pas (storitev omrežja).



**Opomba:** Nastavitev **Samod. posod. časa** začne delovati šele po ponovnem vklopu igralnika.



**Nasvet:** Glejte tudi Nastavitve jezika na strani 34.



## Varnost

### Naprava in SIM

**Koda PIN (od 4 do 8 števil)** – Koda PIN (Personal Identification Number – osebna identifikacijska številka) ščiti vašo kartico SIM pred nepooblaščenno uporabo. Kodo PIN običajno dobite skupaj s kartico SIM. Po treh zaporednih vnosih napačne kode PIN se koda blokira in jo morate pred ponovno uporabo kartice SIM deblokirati. Glejte informacije o kodi PUK v tem razdelku.

**Koda PIN2 (od 4 do 8 števil)** – priložena nekaterim karticam SIM in potrebna za dostop do nekaterih funkcij, kot so števcji stroškov.

**Zaščitna koda (5 števil)** – Zaščitno kodo potrebujete za zaklepanje tipkovnice in igralnika, da preprečite nepooblaščenno uporabo. Zaščitna koda je tovarniško nastavljena na **12345**. Če želite preprečiti nepooblaščenno uporabo igralnika, spremenite zaščitno kodo. Novo kodo hranite na skrivnem in varnem mestu, proč od igralnika.

**Kodi PUK (Personal Unblocking Key) in PUK2 (8 števil)** sta potrebni za zamenjavo blokirane kode PIN oziroma PIN2. Kodi običajno dobite s kartico SIM. Če ju niste, se obrnite na svojega ponudnika storitev.

**Zahteva po kodi PIN** – Če je vključena zahteva po kodi PIN, bo igralnik ob vsakem vklopu zahteval, da jo vpišete. Nekatere kartice SIM ne dovolijo izklopa zahteve po kodi PIN.

**Koda PIN/Koda PIN2/Koda za zaklepanje** – Če želite spremeniti kodo, odprite eno od teh možnosti. Te kode lahko vključujejo le številke od **0** do **9**.

Izogibajte se uporabi dostopnih kod, podobnih številkam za klic v sili, kot je 112, da preprečite nehoteno klicanje na številke za klice v sili.

**Zakasn. samod. zakl.** – Tu lahko določite čas, po katerem se mobilni igralnik samodejno zaklene, tako da ga lahko odklenete le s kodo za zaklepanje. Vpišite čas v minutah ali izberite **Brez**, da samodejno zaklepanje izključite.

- Če želite mobilni igralnik odkleniti, vpišite kodo za zaklepanje.



**Nasvet:** Za ročno zaklepanje igralnika pritisnite **(1)**. Odpre se seznam ukazov. Izberite **Zakleni napravo**.




**Opomba:** Ko je naprava zaklenjena, lahko kličete le še na številko za klice v sili, ki je vprogramirana v igralnik. Če želite opraviti klic v sili, ko je naprava v profilu brez povezave, boste morda morali prej vpisati kodo za odklepanje in spremeniti profil v profil za klicanje.

**Zakleni ob zam. SIM** – Igralnik lahko nastavite tako, da zahteva kodo za zaklepanje, ko vanj vstavite novo, neznano kartico SIM. Igralna naprava vzdržuje seznam že potrjenih kartic SIM.

**Omej. klic.** – Odhodne klice lahko omejite na določene telefonske številke, če to dovoli vaša kartica SIM. Za to funkcijo potrebujete kodo PIN2. Ko je ta funkcija vključena, lahko kličete le številke, ki so vpisane na seznamu za omejeno klicanje ali se začnejo z istimi števkami kot številka, ki je shranjena na seznam za omejeno klicanje.



**Opomba:** Kadar so uporabljene varnostne funkcije, ki omejujejo klice (npr. zapore klicev, zaprta skupina uporabnikov in omejeno klicanje), morda lahko kličete številko za klic v sili, ki je vprogramirana v vašo napravo.

**Za prikaz seznama števil za Omejeno klicanje** pritisnite  in izberite **Orodja**→ **Omej. klic.** Če želite na seznam za omejeno klicanje dodati nove številke, izberite **Možnosti**→ **Nova vizitka** ali **Dodaj iz imenika**.

**Zaprta skupina upor.** (storitev omrežja) – S to storitvijo določite skupino oseb, ki jih lahko kličete in od katerih lahko sprejemate klice: **Privzeto**, da vključite privzeto skupino, za katero ste domenjani z operaterjem omrežja, **Vključeno**, če želite vključiti drugo skupino (poznati morate številko skupine), ali **Izključeno**.

**Potrjevanje stor. SIM** (storitev omrežja) – Igralnik lahko nastavite tako, da med uporabo storitev kartice SIM izpisuje potrditvena obvestila.

## Upravlj. certifikatov

Digitalni certifikati ne zagotavljajo varnosti, uporabljajo se za preverjanje izvora programske opreme.

Možnosti v seznamu  
Omejeno klicanje: **Odpri**,  
**Pokliči**, **Nova vizitka**,  
**Uredi**, **Zbriši**, **Dodaj v**  
**Imenik**, **Dodaj iz Imenika**,  
**Poišči**, **Označi/Opusti**,  
**Pomoč** in **Izhod**.



**Glosar:** Digitalni certifikati se uporabljajo za potrjevanje izvora spletnih strani XHTML ali WML in nameščene programske opreme. Certifikatu lahko zaupate le, če je njegov izvor pristen.



**Pomembno:** Čeprav je tveganje, povezano z oddaljenimi povezavami in nameščanjem programske opreme, pri uporabi certifikatov znatno manjše, jih morate za zagotovitev povečane varnosti uporabljati pravilno. Sam obstoj certifikata ne zagotavlja nikakršne zaščite – za omogočanje povečane varnosti mora upravitelj certifikatov vsebovati pravilne, pristne in zaupanja vredne certifikate. Certifikati imajo omejeno veljavnost. Če bi certifikat moral biti veljaven, a se prikaže sporočilo Certifikat je potekel ali Certifikat še ni veljaven, preverite, ali sta v vaši napravi nastavljena točna ura in datum.

### Pregledovanje podrobnosti certifikata – preverjanje pristnosti

O identiteti prehoda WAP ali strežnika ste lahko prepričani le, če sta bila preverjena podpis in veljavnost prehoda WAP oziroma strežnika.

Na zaslonu mobilnega igralnika se izpiše: identiteta strežnika ali prehoda ni pristna ali pa v napravi nimate ustreznega varnostnega certifikata.

Če želite preveriti podrobnosti certifikata, ga poiščite in izberite **Možnosti**→ **Podrobn. certifikata**. Ko odprete podrobnosti certifikata, se najprej preveri veljavnost certifikata, nato pa se izpiše eno od teh obvestil:

- **Certifikatu ne zaupate** – Za certifikat še niste izbrali aplikacije. Glejte naslednji razdelek '[Spreminjanje nastavitev zaupanja za certifikat](#)'.
- **Certifikat je potekel** – Izbranemu certifikatu je potekla veljavnost.
- **Certifikat še ni veljaven** – Izbrani certifikat še ni veljaven.
- **Certifikat je poškodovan** – Certifikat je neuporaben. Obrnite se na izdajatelja certifikata.

Možnosti v glavnem pogledu Delo s certifikati:  
**Podrobn. certifikata,**  
**Zbriši, Nastavit.**  
**zaupanja, Označi/Opusti,**  
**Pomoč in Izhod.**

## Spreminjanje nastavitve zaupanja za certifikat



**Pomembno:** Pred spreminjanjem teh nastavitve se prepričajte, ali lastniku certifikata zares zaupate in ali certifikat zares pripada navedenemu lastniku.

Poiščite certifikat in izberite **Možnosti** → **Nastavit. zaupanja**. Če certifikat to omogoča, se izpiše seznam aplikacij, ki ga lahko uporabljajo. Primer: **Splet: Da** – certifikat lahko uporabljate za preverjanje strani. **Nadzornik aplikacij: Da** – certifikat omogoča preverjanje izvora nove programske opreme. **Internet: Da** – certifikat lahko uporabljate za potrjevanje e-poštne strežnikov in strežnikov za podobe.



## Zapore klicev (storitev omrežja)

Zapore klicanja vam omogočajo omejevanje dohodnih in odhodnih klicev. Za to funkcijo potrebujete geslo za zaporo, ki ga dobite od svojega ponudnika storitev.

- Poiščite eno od možnosti zapor in izberite **Možnosti** → **Vključi**, da zahtevate vključitev zapore, **Prekliči**, da zahtevate izključitev zapore, ali **Preveri stanje**, da preverite, ali je zapora vključena.
- Izberite **Možnosti** → **Prekliči vse zapore**, da prekličete vse vključene zapore.
- Izberite **Možnosti** → **Sprem. geslo zapor**, da spremenite geslo za zaporo.



**Opomba:** Če je vključena zapora klicev, morda lahko kličete nekatere številke za klic v sili.



**Opomba:** Funkciji za zaporo klicev in za preusmeritev klicev ne moreta biti vključeni istočasno.

Glejte 'Preusmerjanje klicev (storitev omrežja)' na strani 30 ali "Omejeno klicanje" na strani 43.

Zapore vplivajo na vse klice, tudi podatkovne.



**Glosar:** Roaming (pogodba o gostovanju) – Pogodba med dvema ali več operaterji, ki omogoča, da uporabniki enega operaterja uporabljajo tudi storitve drugih operaterjev.

**Znaki, ki se prikažejo v pripravljenosti:**



– priključene so slušalke.



– priključen je komplet za uporabnike slušnih aparatov.



## Omrežje

**Izbira operaterja** – Izberite **Samodejno**, če želite, da igralnik poišče eno od razpoložljivih omrežij, ali **Ročno**, če želite sami izbrati omrežje s seznama. Ko izgubite povezavo z ročno izbranim omrežjem, igralnik zapiska in zahteva, da izberete novo. Operater izbranega omrežja mora imeti podpisano pogodbo o gostovanju z vašim mobilnim operaterjem.

**Informacije o celici** – Izberite **Vključeno**, da mobilni igralnik nastavite tako, da bo pokazal, kdaj je v omrežju MCN, in da bo vključila sprejem informacij o celici.



## Nast. dodatne opreme

**Dod. opr. v uporabi** – Izberite dodatno opremo, ki jo uporabljate.

**Slušalke/Komplet za slušni ap./ Besedilni telefon/ Prostoročno** – Izberite **Privzeti profil**, da nastavite profil, ki naj se vključi ob vsaki uporabi igralnika z določeno dodatno opremo. Glejte 'Profili' na strani 72. Izberite **Samodejni sprejem**, če želite, da mobilni igralnik po petih sekundah samodejno sprejme dohodne klice. Če je Opozarjanje na dohodni klic nastavljeno na **Kratek pisk** ali **Tiho**, samodejnega sprejema ne morete vključiti.



# Imenik

Vizitki lahko dodate osebni ton zvonjenja, glasovno oznako in sličico. Ustvarjate lahko skupine vizitk, ki vam omogočajo, da več prejemnikom hkrati pošiljate sporočila ali e-pošto. Prejete vizitke lahko dodate v svoj imenik. Glejte 'Prejemanje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitev' na strani 61.







**Opomba:** Vizitke lahko pošiljate samo združiljivim napravam in jih tudi sprejemate le od njih.



**Nasvet!** Z uporabo aplikacije Data Import v programskem paketu PC Suite for Nokia N-Gage QD lahko iz različnih telefonov znamke Nokia kopirate vizitke v svoj igralnik. Navodila poiščite v vgrajeni pomoči za paket PC Suite.

## Shranjevanje imen in števil – Ustvarjanje in urejanje vizitk

- 1 Pritisnite , izberite **Imenik** in nato izberite **Možnosti** → **Nova vizitka**.
- 2 Vpišite zelena polja in pritisnite **Končano**.
- Če želite urediti vizitko v mapi Imenik, jo poiščite in pritisnite . Če želite spremeniti informacije v vizitki, izberite **Možnosti** → **Uredi**.
- Če želite zbrisati vizitko v mapi Imenik, jo poiščite in izberite **Možnosti** → **Zbriši**.
- Če želite vizitki dodati sličico, odprite vizitko, izberite **Možnosti** → **Uredi**, potem pa izberite **Možnosti** → **Dodaj sličico**. Ko vas pokliče oseba z vizitke, igralnik prikaže dodano sličico.
- Če želite vizitki dodati podobo, odprite vizitko in pritisnite , da odprete pogled za podobo (). Če želite dodati podobo, izberite **Možnosti** → **Dodaj podobo**.

Možnosti v mapi Imenik:  
**Odpri, Pokliči, Ustvari**  
sporočilo, **Nova vizitka,**  
**Uredi, Zbriši, Podvoji,**  
**Dodaj skupini, Spada v**  
skupine, **Označi/Opusti,**  
**Pošlji, Info o imeniku,**  
**Pomoč in Izhod.**

Možnosti za urejanje  
vizitk: **Dodaj sličico /**  
**Odstrani sličico, Dodaj**  
**podrobnost, Zbriši**  
**podrobnost, Uredi**  
**oznako, Pomoč in Izhod.**

**Nasvet!** Več informacij o shranjevanju slik poiščite v poglavju 'Podobe' na strani 51.




**Nasvet:** Če želite poslati vizitko v mapi Imenik, najprej poiščite zeleno vizitko. Izberite **Možnosti**→**Pošlji**→**Prek SMS**, **Prek e-pošte** (na voljo je le, če je e-pošta pravilno nastavljena) ali **Prek Bluetooth**. Za več informacij glejte poglavji '[Sporočila](#)' in '[Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth](#)' na strani [91](#).




**Nasvet** Hitro klicanje je najhitrejši način za klicanje pogosto uporabljenih števil. Številke lahko določite osmim tipkam za hitro klicanje. Glejte "Hitro klicanje telefonske številke" na strani [28](#).

## Kopiranje vizitk med kartico SIM in pomnilnikom mobilnega igralnika

- Če želite prekopirati imena in številke s kartice SIM v igralnik, pritisnite  in izberite **Orodja**→**Imenik SIM**. Izberite zelena imena in nato **Možnosti**→**Kopiraj v Imenik**.
- Če želite kopirati številko telefona, faksa ali pagerja iz imenika na kartico SIM, pojdite v Imenik, odprite vizitko, poiščite številko in izberite **Možnosti**→**Kopiraj v imenik SIM**.

## Določanje tona zvonjenja za vizitko ali skupino

Ko vas pokliče oseba z vizitke ali iz skupine, mobilni igralnik zvoni na izbrani način (če je številka klicalka poslana in prepoznana).

- 1 Pritisnite , da odprete vizitko, ali odprite seznam Skupine in izberite skupino.
- 2 Izberite **Možnosti**→**Ton zvonjenja**. Odpre se seznam tonov zvonjenja.

- 3 Poiščite zeleni ton zvonjenja za vizitko ali za skupino in pritisnite **Izberi**.
- Če želite odstraniti ton zvonjenja, izberite **Privzeti ton** na seznamu tonov zvonjenja.



**Opomba:** Za posamezne vizitke bo mobilni igralnik vedno uporabil zadnji izbrani ton zvonjenja. Če najprej spremenite ton zvonjenja za skupino in nato še za določeno vizitko iz te skupine, bo uporabljen ton zvonjenja, ki ste ga izbrali za vizitko.

## Glasovno klicanje

Glasovno klicanje poteka tako, da izgovorite glasovno oznako, ki je dodana vizitki. Glasovno oznako lahko sestavlja poljubna beseda ali niz besed.

Pred uporabo glasovnih oznak si zapomnite:

- Glasovne oznake niso odvisne od jezika. Odvisne so od glasu osebe, ki jih izgovarja.



- Ime morate izgovoriti enako kakor ob snemanju.
- Glasovne oznake so občutljive za šume iz ozadja. Glasovne oznake posnemite in uporabljajte v tistem okolju.
- Zelo kratka imena ne bodo sprejeta. Uporabljajte dolga imena in se izogibajte podobnim imenom za različne številke.



**Opomba:** Uporaba glasovnih oznak je v hrupnem okolju ali v sili lahko otežena, zato se nikoli ne zanašajte le na glasovno klicanje.

## Dodajanje glasovne oznake telefonski številki

Za eno vizitko lahko shranite le eno glasovno oznako. Glasovno oznako lahko dodate največ 25 telefonskim številkam.

- 1 V mapi Imenik odprite vizitko, ki ji želite dodati glasovno oznako.
- 2 Poiščite številko, ki ji želite dodati glasovno oznako, in izberite **Možnosti** → **Dodaj glasovno ozn.**
- 3 Pritisnite **Začni** in posnemite novo glasovno oznako. Po začetnem tonu razločno izgovorite besedo, ki jih želite shraniti kot glasovno oznako. Počakajte, da igralnik predvaja posneto oznako in jo shrani. V vizitki je poleg telefonske številke, ki ste ji dodali glasovno oznako, prikazan simbol

## Klicanje z uporabo glasovnih oznak

Glasovno oznako morate izgovoriti enako kakor ob snemanju.

- 1 V pripravljenosti za dalj časa pritisnite . Mobilni igralnik zapiska, na zaslonu pa se izpiše obvestilo *Zdaj govorite*.
- 2 Ko kličete s pomočjo glasovne oznake, je vključen zvočnik. Mobilni igralnik držite blizu ust in jasno izgovorite glasovno oznako.
- 3 Igralnik predvaja originalno glasovno oznako, prikaže ime in številko, po sekundi in pol pa samodejno pokliče prepoznano številko.



**Primer:** Glasovna oznaka je lahko katerakoli beseda, na primer ime ("Jože").



**Nasvet:** Če želite videti seznam glasovnih oznak, ki ste jih določili, v imeniku izberite **Možnosti** → **Info o imeniku** → **Glasovne oznake**.





**Nasvet:** Če želite poslušati, zbrisati ali spremeniti glasovno oznako, odprite vizitko, poiščite številko, ki ji je dodana oznaka (označena z ), in izberite **Možnosti** → **Glasovne oznake**. Nato izberite **Predvajaj**, **Spremeni** ali **Zbriši**.

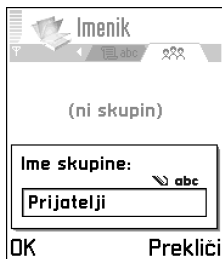
- Če mobilni igralnik predvaja napačno glasovno oznako ali če želite ponoviti glasovno klicanje, pritisnite **Ponovi**.



**Opomba:** Glasovnega klicanja ne morete uporabljati, če je aktiven podatkovni klic ali povezava GPRS.

## Ustvarjanje skupin vizitk

- 1 V Imeniku pritisnite , da se odpre seznam skupin.
- 2 Izberite **Možnosti** → **Nova skupina**.
- 3 Vpišite ime za skupino ali uporabite privzeto ime **Skupina** in pritisnite **OK**.
- 4 Odprite skupino in izberite **Možnosti** → **Dodaj člane**.
- 5 Poiščite vizitko in jo označite s pritiskom na . Če želite dodati več članov hkrati, označite še vse druge zelene vizitke.
- 6 Pritisnite **OK**, da dodate vizitke v skupino.



Slika 10: Ustvarjanje skupine vizitk

## Odstranjevanje članov iz skupine

- 1 Na seznamu skupin odprite tisto, ki jo želite spremeniti.
- 2 Poiščite vizitko in izberite **Možnosti** → **Odstrani iz skupine**.
- 3 Za potrditev brisanja pritisnite **Da**.

# Podobe



## Podobe – Pregledovanje podob

Podobe lahko pridobite iz Posnetka zaslona ali jih prejmete v večpredstavnostnem sporočilu, slikovnem sporočilu, v prilogi e-poštnemu sporočilu ali prek vmesnika Bluetooth. Ko prejmete podobo v mapo Prejeto, jo morate shraniti v pomnilnik naprave ali na pomnilniško kartico. Grafike, ki jih prejmete v slikovnih sporočilih, lahko shranite v mapo Slikovna sporočila.

- 1 Pritisnite in izberite **Pripomočki** → **Podobe**. Pritisnite ali , da se premaknete med pomnilnikoma. Za pregledovanje slik pritisnite ali .
- 2 Podobo odprite s pritiskom na . Ko je podoba odprta, se na vrhu zaslona izpiše njeno ime in število podob v mapi.

### Bližnjice na tipkovnici

- Vrtenje: – v nasprotni smeri urnih kazalcev, – v smeri urnih kazalcev.
- Pomikanje: – gor, – dol, – levo, – desno.
- Zoom: – povečaj, – pomanjšaj, z daljšim pritiskom na povrnete običajni prikaz slike.
- Prikaz: – preklon med celozaslonskim in običajnim prikazom.



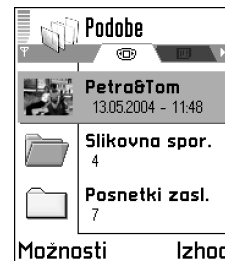
**Nasvet:** Podobe lahko pošiljate na združljive naprave prek različnih storitev za sporočila.



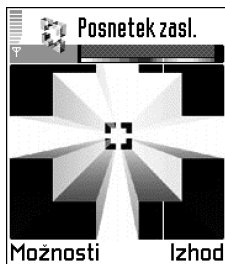
## Posnetek zaslona

Zajamete lahko slike zaslona igralnika. Aplikacija Posnetek zaslona poteka v ozadju in ob pritisku na določeno kombinacijo tipk zajame vsebino zaslona.

Možnosti v aplikaciji Podobe: **Odpri**, **Pošlji**, **Pošiljanje podob**, **Zbriši**, **Premakni v mapo**, **Nova mapa**, **Označi/Opusti**, **Preimenuj**, **Prikaži podrobnosti**, **Dodaj v 'Pojdi na'**, **Posodobí sličice**, **Pomoč** in **Izhod**.






Slika 11: Glavni pogled aplikacije Podobe



Slika 12:  
Posnetek zaslona

Pomnite, da se ob vstavitvi igralne ali pomnilniške kartice zaprejo vse trenutno odprte aplikacije naprave. Če želite narediti posnetek zaslona v igri, vstavite igralno kartico in nato odprite aplikacijo Posnetek zaslona.

- 1 Pritisnite  in izberite **Pripomočki** → **Posnetek zasl.**
- 2 Izberite **Možnosti** → **Ohrani apl. aktivno**. Aplikacija Posnetek zaslona ni več vidna, a ostane aktivna v ozadju. Ne vpliva na delovanje drugih aplikacij in omogoča zajem vsebine zaslona kadarkoli, na primer med igranjem igre.
- 3 Zaslون posnamete s pritiskom na  + . Naprava samodejno shrani posnetke zaslona v **Podobe**.



**Opomba:** Ko mobilnem igralniku začne zmanjkovati pomnilnika, utegne samodejno zapreti nekatere aplikacije. Pred zapiranjem aplikacij samodejno shrani neshranjene podatke.


## Spreminjanje nastavitvev Posnetka zaslona

Izberite **Možnosti** → **Nastavitve** in izberite:


- **Tipka za posn. zasl.** – Izberite kombinacijo tipk, ki sproži posnetek zaslona.
- **Ime mape, Ime posnetka zasl., Kakovost pos. zasl.**
- **Uporabi privzeto ime** – Izberite **Da**, če želite shraniti podobo pod imenom, ki ste ga vpisali v možnosti **Ime posnetka zasl.** Izberite **Ne**, če želite ob shranjevanju vpisati ime podobe (po privzeti nastavitvi je prikazano ime, ki ste ga vnesli v **Ime posnetka zasl.**).



## Video predvajalnik

Za predvajanje video posnetkov, shranjenih v pomnilniku naprave ali na pomnilniški kartici, pritisnite  in izberite **Pripomočki** → **Video pr.**

Predvajalnik video posnetkov podpira datoteke s pripono .3gp in .nim, vendar ne nujno vseh različic teh zapisov.

- Če želite **predvajati video posnetek**, ga poiščite in pritisnite  ali izberite **Možnosti**→ **Odpri**.
- Če želite **poslati video posnetek**, ga poiščite in izberite **Možnosti**→ **Pošlji**→ **Prek MMS**, **Prek e-pošte** ali **Prek Bluetooth**. Izberite prejemnika. Posnetek se premakne v mapo V pošiljanju. Največja dovoljena velikost večpredstavnostnega sporočila je 95 kB, zato je tudi dolžina video posnetka omejena na 95 kB (približno 15 sekund).
- Če želite vključiti ali izključiti zvok, spremeniti kontrast ali nastaviti samodejno ponavljanje predvajanja posnetkov, izberite **Možnosti**→ **Nastavitve**.

## Prejemanje video posnetka v sporočilu

- Ko prejmete video posnetek v podprtem zapisu v večpredstavnostnem sporočilu, se pomaknite v **Sporočila** in odprite večpredstavnostno sporočilo. Za prikaz sporočila v obliki besedila in za predvajanje ali shranitev posnetka izberite **Možnosti**→ **Predmeti**.
- Ko prejmete video posnetek v podprtem zapisu v e-poštni prilogi in ga želite predvajati ali shraniti, odprite sporočilo in izberite **Možnosti**→ **Priloge**.

Možnosti v glavnem pogledu: **Odpri**, **Zbriši**, **Preimenuj posnetek**, **Pošlji**, **Dodaj v 'Pojdi na'**, **Premakni na kartico/** **Premakni v telefon**, **Nastavitve** in **Izhod**.





# Sporočila

Možnosti v glavnem pogledu Sporočila: **Novo sporočilo**, **Poveži** (na voljo, če ste določili nastavitve za nabiralnik) ali **Prekini** (na voljo, če imate vzpostavljeno povezavo z nabiralnikom), **Sporočila na SIM**, **Sporočila v celici**, **Ukaz za storitev**, **Nastavitve**, **Pomoč** in **Izhod**.



**Nasvet:** Sporočila lahko uredite tako, da v **Moje mape** dodate nove mape.



**Nasvet:** Ko odprete eno od privzetih map, se lahko s pritiskom na  ali  preprosto premikate med mapami.

Meni Sporočila vam omogoča ustvarjanje, pošiljanje, prejemanje, pregledovanje, urejanje in organiziranje: besedilnih, večpredstavnostnih, e-poštnih sporočil in posebnih besedilnih sporočil, ki vsebujejo podatke. Poleg teh lahko prejimate sporočila in podatke prek vmesnika Bluetooth, obvestila spletnih storitev in sporočila v celici ter pošiljate ukaze za storitve.



**Opomba:** Te funkcije lahko uporabljate le, če jih omogoča vaš mobilni operater ali ponudnik storitev. Ta sporočila lahko sprejemajo in prikažejo le naprave, ki podpirajo združljiva slikovna ali večpredstavnostna sporočila ali e-pošto. Nekatera omrežja, ki nimajo teh funkcij, lahko pošljejo prejemniku povezavo na spletno stran, kjer si lahko ogleda večpredstavnostna sporočila.

Ko odprete Sporočila, sta na voljo funkcija **Novo sporočilo** in seznam map:



**Prejeto** – vsebuje prejeta sporočila, razen e-pošte in sporočil v celici. E-poštna sporočila se shranjujejo v **Nabiralnik**.



**Moje mape** – tu lahko sporočila uredite po mapah.



**Nabiralnik** – ko odprete to mapo, se lahko povežete z oddaljenim poštnim nabiralnikom in naložite nova e-poštna sporočila ali pregledate prej naložena sporočila brez povezave. Glejte 'Nastavitve za e-pošto' na strani [69](#).




**Osnutki** – hrani neodposlane osnutke sporočil.



**Poslano** – hrani zadnjih 20 poslanih sporočil, ki jih niste poslali prek vmesnika Bluetooth. Če želite spremeniti število shranjenih sporočil, glejte 'Nastavitve za mapo Drugo' na strani [71](#).












**V pošiljanju** – to je začasna shramba za sporočila, ki jih nameravate poslati.



 **Povratnice** – od omrežja lahko zahtevate, da vam pošilja potrdila o dostavi besedilnih in večpredstavnostnih sporočil (storitev omrežja). Za večpredstavnostna sporočila, poslana na e-naslov, prejem povratnice morda ne bo možen.




## Pisanje besedila

### Običajni način pisanja

Med pisanjem besedila na običajen način se v zgornjem desnem vogalu zaslona prikaže znak .





- Pritisnite tipko (od  do ) tolikokrat, da se izpiše zeleni znak. Na tipkah je na voljo več znakov, kot je izpisanih na njej.
- Številko vpišete z daljšim pritiskom na ustrezno tipko.
- Med črkami in številkami preklapljate z daljšim pritiskom na .
- Če je naslednja črka na isti tipki kot trenutna, počakajte, da se prikaže kurzor (to lahko pospešite tako, da pritisnete ) , in vpišite zeleno črko.
- Če se zmotite, zbrišete znak s tipko . Z daljšim pritiskom na  lahko zbrišete več znakov hkrati.
- Najpogostejša ločila so na voljo na tipki . Večkrat pritisnite , da najdete zeleno ločilo.

Seznam ločil in posebnih znakov odprete s tipko . Po seznamu se premikate s tipko  in zeleni znak izberete s tipko **Izberi**.


- Presledek vstavite s pritiskom na . Če želite kurzor premakniti v naslednjo vrstico, trikrat pritisnite .
- Za preklap med različnimi načini vpisovanja, **Abc**, **abc** in **ABC**, pritisnite .

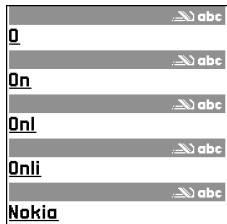
### Pisanje s slovarjem – Slovar

Vsako črko lahko vstavite z enim samim pritiskom na tipko. Pisanje s slovarjem temelji na vgrajenem slovarju, ki mu lahko dodajate nove besede. Ko se slovar napolni, nove besede zamenjajo najstarejše dodane besede.

**Ikone:**  in  označujeta izbrano velikost črk.  pomeni, da bo prva črka v sporočilu ali v naslednji besedi velika, naprej pa bodo uporabljene majhne črke.  označuje vpisovanje števil.



**Nasvet:** Za hiter izklop ali vklop slovarja med pisanjem dvakrat pritisnite .
















Slika 13:












Iskanje besede se razvija in poteka, dokler ne vpišete zadnje črke in preverite rezultata.





**Nasvet:** Slovar bo poskušal uganiti, katero od pogosto uporabljenih ločil (.,?!') potrebujete. Vrstni red in dostopnost ločil sta odvisna od jezika slovarja.

- Če želite vključiti pisanje s slovarjem, pritisnite  in izberite **Vključi slovar**. S tem vključite slovar za vse urejevalnike v mobilnem igralniku. Med pisanjem besedila s slovarjem se v zgornjem desnem vogalu zaslona prikaže znak .
- S tipkami  -  napišite zeleno besedo. Za vsako črko pritisnite ustrezno tipko le enkrat. Na primer, da bi napisali "Nokia", ko je izbran angleški slovar, pritisnite  za N,  za o,  za k,  za i in  za a. Kot lahko vidite na sliki 13, se predlagana beseda spremeni po vsakem pritisku na tipko.
- Ko vpišete pravilno besedo, jo potrdite s tipko  ali dodate presledek s pritiskom na tipko .
  - Če beseda ni pravilna: Pritiskajte , da se ena za drugo izpišejo druge ustrezne besede, ki jih je našel slovar. Ali pa pritisnite  in izberite **Slovar** → **Zadetki**.
  - Če se za besedo izpiše znak ?, to pomeni, da besede, ki ste jo nameravali vpisati, ni v slovarju. Če želite v slovar dodati novo besedo, pritisnite **Črkuj**, vpišite besedo na običajni način (največ 32 črk) in pritisnite **OK**. Beseda se doda v slovar. Ko se slovar napolni, nove besede zamenjajo najstarejše dodane besede.
- Začnite pisati naslednjo besedo.



## Nasveti za pisanje s slovarjem

- Če želite zbrisati črko, pritisnite . Z daljšim pritiskom na  lahko zbršete več znakov hkrati.
- Za preklap med različnimi načini vpisovanja, **Abc**, **abc** in **ABC**, pritisnite . Če na hitro dvakrat pritisnete , se slovar izključi.
- V načinu za pisanje črk vpišete številko z daljšim pritiskom na ustrezno tipko. Med črkami in številkami preklapljate z daljšim pritiskom na .
- Najpogostejša ločila so na voljo na tipki . Večkrat pritisnite  in potem , da najdete zeleno ločilo.
- Seznam ločil in posebnih znakov odprete s tipko . Po seznamu se premikate s tipko  in zeleni znak izberete s tipko **Izberi**.
- Pritiskajte , da se ena za drugo izpišejo druge ustrezne besede, ki jih je našel slovar.




- Pritisnite , izberite **Slovar** in pritisnite  za izbiro ene od naslednjih možnosti:
  - **Zadetki** – izpiše seznam besed, ki ustrezajo pritisnjenim tipkam.
  - **Vstavi besedo** – vstavi besedo, vpisano na običajni način (največ 32 črk), v slovar. Ko se slovar napolni, nove besede zamenjajo najstarejše dodane besede.
  - **Uredi besedo** – odpre pogled, kjer lahko na običajni način uredite besedo; na voljo je le, če je beseda aktivna (podčrtana).












## Pisanje zloženek

Vpišite prvi del zloženke in jo potrdite s pritiskom na . Vpišite zadnji del zloženke in končajte zloženko, tako da dodate presledek s tipko .


## Izklop slovarja

- Pritisnite  in izberite **Slovar** → **Izključeno**, da izključite slovar za vse urejevalnike v mobilnem igralniku.

## Kopiranje besedila v odložišče

- 1 Besede in črke izberite z daljšim pritiskom na . Hkrati pritisnite  ali . Ko premikate izbiro, s tem označujete besedilo.
- 2 Ko končate izbiranje, spustite tipko .
- 3 Če želite besedilo kopirati v odložišče, ne spustite tipke  in pritisnite **Kopiraj**.
- 4 Če želite besedilo vstaviti v dokument, dalj časa držite pritisnjeno tipko  in pritisnite **Prilepi**. Ali: Enkrat pritisnite  in izberite **Prilepi**.
- Vrstice izberite z daljšim pritiskom na . Hkrati pritisnite  ali .
- Če želite izbrano besedilo odstraniti iz dokumenta, pritisnite .



**Nasvet:** Ko pritisnete , se prikažejo naslednje možnosti (odvisno od načina urejanja in vašega položaja): **Slovar** (pisanje s slovarjem), **Vpisovanje črk** (običajni način pisanja), **Vpisovanje števil**, **Izreži** (če ste prej izbrali besedilo), **Kopiraj** (če ste prej izbrali besedilo), **Prilepi** (če je bilo besedilo kopirano ali izrezano v odložišče), **Vstavi številko**, **Vstavi simbol** in **Jezik pisanja**: (spremeni jezik pisanja za vse urejevalnike v mobilnem igralniku).



**Nasvet:** Sporočilo lahko začnete ustvarjati v vsaki aplikaciji, ki ima možnost **Pošlji**. Izberite datoteko (podobo, besedilo), ki jo želite dodati sporočilu, in izberite **Možnosti**→**Pošlji**.



**Nasvet:** Poiščite vizitko in jo označite s pritiskom na . Hkrati lahko označite več prejemnikov.

Možnosti v urejevalniku sporočil: **Pošlji**, **Dodaj prejemnika**, **Vstavi**, **Priloge** (e-pošta), **Predogled sporočila** (MMS), **Predmeti** (MMS), **Odstrani** (MMS), **Zbriši**, **Podrobnosti sporoč.**, **Možnosti pošiljanja**, **Pomoč** in **Izhod**.

## Pisanje in pošiljanje sporočil

Večpredstavnostna sporočila, prejeta v različne naprave, so lahko različno prikazana.


Varovanje avtorskih pravic preprečuje kopiranje, spreminjanje, prenašanje ali posredovanje nekaterih podob, melodij in druge vsebine.

Preden ustvarite večpredstavnostno sporočilo ali napišete e-pošto, morate imeti pravilno nastavljeno povezavo. Glejte 'Potrebne nastavitve za e-pošto' na strani 60, in 'Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila' na strani 59.

- 1 Izberite **Novo sporočilo**. Odpre se seznam možnosti za sporočilo.
  - Izberite **Ustvari: Besedilno sporočilo**, če želite napisati besedilno sporočilo.
  - Izberite **Ustvari: Večpredst. sporočilo**, če želite poslati večpredstavnostno sporočilo (MMS).
  - Izberite **Ustvari: E-pošta**, če želite poslati e-poštno sporočilo. Če še niste vpisali nastavitve za e-pošto, jih bo igralnik zahteval.
- 2 Pritisnite , da izberete prejemnike iz Imenika, ali vpišite telefonsko številko ali e-poštni naslov. Pritisnite za podpičje (:), s katerim ločite posamezne prejemnike.
- 3 Pritisnite , da se premaknete v polje za sporočilo.
- 4 Napišite sporočilo.
  - Če želite besedilnemu sporočilu dodati sliko, izberite **Možnosti**→**Vstavi**→**Slika**.





**Opomba:** Ta naprava podpira pošiljanje besedilnih sporočil, daljših od običajne omejitve do 160 znakov. Če vaše sporočilo presega 160 znakov, bo poslano kot niz dveh ali več sporočil in cena pošiljanja bo lahko višja. V navigacijski vrstici lahko vidite še preostalo dolžino sporočila, ki šteje od 160 proti nič. Prikaz 10 (2) na primer pomeni, da lahko dodate še 10 znakov in nato besedilo pošljete kot dve sporočili. Pomnite, da nekateri znaki lahko zavzamejo več prostora kot drugi.

Če želite dodati predmet večpredstavnostnemu sporočilu, izberite **Možnosti**→**Vstavi**→**Podoba**, **Zvočni posnetek**, **Video posnetek** ali **Predloga**. Ko dodate zvok, se v navigacijski vrstici pojavi znak . Večpredstavnostno sporočilo lahko vsebuje le eno podobo in en zvočni posnetek.



**Nasvet:** Privzeta nastavitve je **Velikost podobe: Velika** (odvisno od omrežja). Ko pošiljate večpredstavnostno sporočilo na e-poštni naslov ali napravo, ki podpira prejetje velikih podob, uporabite večjo velikost podobe. Če niste prepričani, ali omrežje in naprava podpirata prejetje velikih datotek, uporabite raje majhno velikost podobe in zvočni posnetek, krajši od 15 sekund. Nastavitve spremenite tako, da izberete **Možnosti**→**Možnosti pošiljanja**→**Velikost podobe**, ko sestavljate večpredstavnostno sporočilo.

Če izberete **Vstavi**→**Nov posnetek**, se odpre Snemalnik, da lahko posnamete nov zvok. Pritisnite **OK** in naprava samodejno shrani novi zvočni posnetek, njegovo kopijo pa vstavi v sporočilo. Če želite videti, kakšno bo večpredstavnostno sporočilo, izberite **Možnosti**→**Predogled sporočila**.

- Če želite e-poštnemu sporočilu dodati prilogo, izberite **Možnosti**→**Vstavi**→**Podoba**, **Zvočni posnetek**, **Video posnetek** ali **Beležka**. E-poštne priloge so v navigacijski vrstici označene z ikono .
- 5 Sporočilo pošljete tako, da izberete **Možnosti** → **Pošlji** ali pa pritisnete .



**Opomba:** E-poštna sporočila se pred pošiljanjem samodejno shranijo v mapo V pošiljanju. Če je pošiljanje neuspešno, ostane e-pošta v mapi V pošiljanju in je označena z **Ni uspelo**.

## Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila

Nastavitve lahko prejmete v obliki besedilnega sporočila od mobilnega operaterja ali ponudnika storitev. Glejte ['Prejemanje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitev'](#) na strani [61](#).



*Slika 14:  
Ustvarjanje  
večpredstavnostnega  
sporočila*







**Nasvet:** Obiščete lahko stran <http://support.n-gage.com> in naročite nastavitve za WAP, MMS, e-pošto in internetno dostopno točko za svojo igralno napravo. Povezave do spletnih strani N-Gage v različnih jezikih dobite na naslovu <http://www.n-gage.com/select.html>.



**Nasvet:** Če želite pošiljati tudi druge vrste datotek, odprite ustrezno aplikacijo in izberite možnost **Pošlji** → **Prek e-pošte**, če je na voljo.

#### **Ikone v meniju Prejeto:**

Ko so v meniju Prejeto nova sporočila, se ikona spremeni v  ,  
 neprebrano besedilno sporočilo,  
 neprebrano večpredstavno sporočilo in  
 podatki, ki ste jih prejeli prek vmesnika Bluetooth.

Več informacij o dosegljivosti in naročnini na podatkovne storitve dobite pri mobilnem operaterju ali ponudniku storitev. Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili pri ponudniku storitev.

#### **Ročno vpisovanje nastavitvev:**

- 1 Pojdite v **Orodja** → **Nastavitve** → **Povezava** → **Dostopne točke** in določite nastavitve dostopne točke za večpredstavna sporočila. Glejte '**Nastavitve povezave**' na strani [36](#).
- 2 Pojdite v **Sporočila** → **Možnosti** → **Nastavitve** → **Večpredstav. sporočilo**. Odprite **Upor. dostopna točka** in izberite ustvarjeno dostopno točko, ki jo želite določiti za prednostno povezavo. Glejte tudi '**Nastavitve za večpredstavna sporočila**' na strani [67](#).



## **Potrebne nastavitve za e-pošto**

Pred pošiljanjem, sprejemanjem, nalaganjem, odgovarjanjem in posredovanjem e-pošte morate:

- Pravilno nastaviti internetno dostopno točko. Glejte '**Nastavitve povezave**' na strani [36](#).
- Pravilno nastaviti nastavitve za e-pošto. Glejte '**Nastavitve za e-pošto**' na strani [69](#). Imeti morate ločen e-poštni račun. Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili od ponudnika e-pošte in internetnih storitev.



## **Prejeto – prejemanje sporočil**

Ko prejmete sporočilo, se v pripravljenosti izpiše  in obvestilo **1 novo sporočilo**. Sporočilo odprete s tipko **Prikaži**. Če želite odpreti sporočilo v mapi Prejeto, ga poiščite in pritisnite .

## Prejemanje večpredstavnostnih predmetov



**Pomembno:** Predmeti večpredstavnostnih sporočil lahko vsebujejo viruse ali so drugače škodljivi za vašo napravo ali računalnik. Prilog ne odpirajte, če pošiljatelj ne zaupate.

Ko odprete večpredstavnostno sporočilo (✉), si lahko hkrati ogledate podobo, preberete sporočilo in poslušate posnetek prek zvočnika (dodan zvok je označen z ikono 🎧). Med predvajanjem zvoka lahko nastavite glasnost s pritiskom na 🔊 ali 🌐. Če želite zvok utišati, pritisnite **Ustavi**. Če želite zvok znova poslušati, izberite **Možnosti** → **Predvajaj posnetek**.

Če želite preveriti, kateri predmeti so vstavljeni v večpredstavnostno sporočilo, odprite sporočilo in izberite **Možnosti** → **Predmeti**. Večpredstavnostni predmet lahko shranite v igralnik ali ga pošljete, na primer prek vmesnika Bluetooth, na drugo združljivo napravo.

Varovanje avtorskih pravic preprečuje kopiranje, spreminjanje, prenašanje ali posredovanje nekaterih podob, melodij in druge vsebine.

## Prejemanje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitev

Vaš igralnik lahko sprejema veliko različnih vrst besedilnih sporočil, ki vsebujejo podatke (📄); to so t. i. sporočila OTA.

- **Slikovno sporočilo** – če želite sporočilo shraniti v mapo **Pripomočki** → **Podobe** → **Slikovna spor.**, izberite **Možnosti** → **Shrani sliko**.
- **Vizitka** – če želite shraniti informacije v vizitki, izberite **Možnosti** → **Shrani vizitko**.



**Opomba:** Če so vizitkam priloženi certifikati ali zvočni posnetki, ne bodo shranjeni.

- **Ton zvonjenja** – če želite melodijo za zvonjenje shraniti v meni **Skladatelj**, izberite **Možnosti** → **Shrani**.



Možnosti v pogledu  
Predmeti: **Odpri**, **Shrani**,  
**Pošlji**, **Pomoč** in **Izhod**.



**Nasvet:** Če prejmete datoteko vCard s priloženo sliko, se v Imenik shrani tudi slika.

- **Logo operaterja** – če želite, da je v stanju pripravljenosti namesto originalne oznake operaterja viden logotip operaterja, izberite **Možnosti**→ **Shrani**.
- **Vpis v koledarju** – če želite shraniti vabilo, izberite **Možnosti**→ **Shrani v Koledar**.
- **Spletno sporočilo** – če želite shraniti zaznamek na seznam Zaznamki v meniju Splet, izberite **Možnosti**→ **Shrani med zaznam..** Če so v sporočilu hkrati nastavitve dostopne točke za brskalniki in zaznamki, jih shranite tako, da izberete **Možnosti**→ **Shrani vse**.
- **Obvestilo o e-pošti** – vas obvešča, koliko novih e-poštnih sporočil vas čaka v nabiralniku. Razširjeni seznam lahko vsebuje podrobnejše informacije.
- Poleg tega lahko prejmete tudi številko storitve za kratka sporočila, številko telefonskega predala, nastavitve profila za sinhronizacijo, nastavitve dostopne točke brskalnika, večpredstavnostna sporočila ali e-pošto, nastavitve skriptov za prijavo za dostopno točko ali e-poštne nastavitve.

## Prejemanje obvestil storitev

Obvestila storitev (🔔) so obvestila z na primer naslovi novic in lahko vsebujejo besedilno sporočilo ali spletno povezavo. Za več informacij o dostopnosti in naročnini se obrnite na svojega ponudnika storitev.



**Nasvet:** Besedila v mapi Predloge lahko uporabljate, da se izognete ponovnemu pisanju pogosto uporabljenih sporočil.



## Moje mape

V meniju Moje mape lahko svoja sporočila razvrstite v mape, ustvarjate nove mape in preimenujete ter brišete obstoječe mape. Izberite **Možnosti**→ **Premakni v mapo**, **Nova mapa** ali **Preimenuj mapo**.




## Nabiralnik

Če izberete **Nabiralnik**, ko nastavitve za e-pošto še niso vpisane, jih bo igralnik zahteval. Glejte 'Potrebne nastavitve za e-pošto' na strani [60](#). Ko ustvarite nov nabiralnik, izbrano ime samodejno zamenja **Nabiralnik** v glavnem pogledu Sporočila. Uporabljate lahko več nabiralnikov (največ šest).

## Odpiranje nabiralnika

Ko odprete nabiralnik, se lahko odločite za pregledovanje naloženih sporočil ali za povezavo z e-poštnim strežnikom.

Ko poiščete nabiralnik in pritisnete , vas igralnik vpraša: **Se povežem z nabiralnikom?**


- Za povezavo z nabiralnikom in nalaganje novih glav ali sporočil izberite **Da**. Ko pregledujete sporočila ob vzpostavljeni povezavi, ste neprekinjeno povezani z nabiralnikom prek podatkovne povezave ali povezave GPRS. Glejte 'Pomembni znaki, ki se prikažejo v stanju pripravljenosti' na strani 22 in 'Nastavitve povezave' na strani 36.
- Izberite **Ne**, če si želite brez povezave ogledati že naložena sporočila. Ko pregledujete e-pošto brez povezave, mobilni igralnik ni povezan z nabiralnikom.

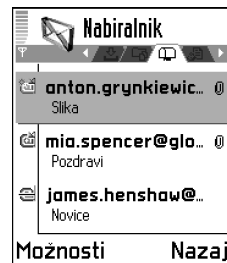
## Nalaganje e-pošte iz nabiralnika

- Če povezava ni vzpostavljena, izberite **Možnosti** → **Poveži**, da vzpostavite povezavo z nabiralnikom.



**Pomembno:** E-poštna sporočila lahko vsebujejo viruse ali so drugače škodljiva za vašo napravo ali računalnik. Prilog ne odpirajte, če pošiljatelju ne zaupate.

- 1 Med vzpostavljeno povezavo z oddaljenim nabiralnikom izberite **Možnosti** → **Naloži e-pošto** →
  - **Novo** – v igralnik se naložijo nova sporočila.
  - **Izbrano** – naloži le označena e-poštna sporočila.
  - **Vse** – naloži vsa sporočila v nabiralniku.
 Nalaganje lahko prekličete s tipko **Prekliči**.
- 2 Ko naložite e-pošto, jo lahko pregledujete brez povezave. Izberite **Možnosti** → **Prekini**, da prekinete povezavo in pregledate sporočila.
- 3 Če želite odpreti e-pošno sporočilo, pritisnite . Če sporočilo ni naloženo (puščica v ikoni kaže navzven) in povezava ni vzpostavljena, vas igralnik vpraša, ali želite sporočilo naložiti iz nabiralnika.





Slika 15:  
Nabiralnik z različnimi ikonami stanja.





**Nasvet:** Dostopne točke in nastavitve nabiralnika lahko določite tudi v računalniku z nameščenim programskim paketom PC Suite for Nokia N-Gage QD. Preglejte CD, priložen prodajnemu paketu.


**Ikone stanja za e-pošto:**

 novo e-poštno sporočilo (s povezavo ali brez nje), njegova vsebina še ni naložena v igralnik (puščica kaže navzven).

 nova e-pošta, katere vsebina je že bila naložena v igralnik (puščica kaže navznoter).

 prebrano e-poštno sporočilo.

 glava prebranega e-poštnega sporočila, katerega vsebina je bila zbrisana iz igralnika.

- Če si želite ogledati priloge, odprite sporočilo, ki je označeno z ikono za prilogo , in izberite **Možnosti** → **Priloge**. Če je znak za prilogo zasenčen, priloga še ni naložena. Izberite **Možnosti** → **Naloži**. V pogledu Priloge lahko nalagate, odpirate in shranjujete. Lahko jih tudi pošiljate tudi prek vmesnika Bluetooth.



**Nasvet:** Če vaš nabiralnik uporablja protokol IMAP 4, lahko naložite samo glave e-poštnih sporočil, samo sporočila ali sporočila in priloge. Za protokol POP3 sta na voljo le možnosti za naganje glav ali sporočil s prilogami. Glejte '[Nastavitve za e-pošto](#)' na strani [69](#).

## Brisanje e-poštnih sporočil

- Če želite zbrisati e-pošto iz mobilnega igralnika in jo obdržati v nabiralniku, izberite **Možnosti** → **Zbriši** → **Samo naprava**.




**Opomba:** Mobilni igralnik prikazuje glave sporočil v nabiralniku. Čeprav zbrisate vsebino sporočila, njegova glava ostane shranjena v igralniku. Če želite zbrisati tudi glavo, morate najprej zbrisati sporočilo v nabiralniku in nato vzpostaviti povezavo z nabiralnikom, da se spremembe pokažejo tudi v mobilnem igralniku.

- Brisanje e-pošte iz mobilnega igralnika in iz nabiralnika. Izberite **Možnosti** → **Zbriši** → **Naprava in strežnik**.



**Opomba:** Če povezava ni vzpostavljena, se e-pošta zbriše najprej iz mobilnega igralnika. Ob naslednji vzpostavitvi povezave se bo sporočilo samodejno zbrisalo tudi iz strežnika. Če uporabljate protokol POP3, se sporočila, ki so označena za brisanje, zbrišejo šele, ko prekinete povezavo z nabiralnikom.

- Če želite preklicati brisanje e-pošte iz mobilnega igralnika in strežnika hkrati, poiščite sporočilo, ki je označeno za brisanje () , in izberite **Možnosti** → **Povrni**.



## Prekinjanje povezave z nabiralnikom

Ko je vzpostavljena povezava, izberite **Možnosti** → **Prekini**, da prekinete podatkovni klic ali povezavo GPRS z oddaljenim nabiralnikom. Glejte tudi 'Pomembni znaki, ki se prikažejo v stanju pripravljenosti' na strani 22.

### Pregledovanje e-pošte, ko povezava ni vzpostavljena

Ko naslednjič odprete **Nabiralnik**, odgovorite z **Ne** na vprašanje **Se povežem z nabiralnikom?**, da lahko pregledujete sporočila brez povezave. Zdaj lahko brez povezave prebirate že naložene glave sporočil in/ali že naložena sporočila. Napišete lahko novo e-poštno sporočilo, odgovorite na naložena sporočila in posredujete prejeta sporočila. Sporočila bodo poslana naslednjič, ko boste vzpostavili povezavo z nabiralnikom.



## V pošiljanju – Sporočila, ki čakajo na pošiljanje

Stanje sporočil v mapi V pošiljanju: **Pošiljam**, **Čaka /Čaka v vrsti**, **Pon. pošiljanje ob** (čas) – Igralnik bo čez nekaj časa znova poskusil poslati sporočilo. Če želite pošiljanje ponoviti takoj, pritisnite **Pošlji**. **Preloženo** – Za sporočila v mapi V pošiljanju lahko preložite pošiljanje. Poiščite sporočilo, ki se pošilja, in izberite **Možnosti** → **Preloži pošiljanje**. **Ni uspelo** – Mobilni igralnik je sporočilo skušal poslati tolikokrat, kot je dovoljeno, a mu ni uspelo. Pošiljanje ni uspelo. Če ste poslali besedilno sporočilo, ga odprite in preverite, ali so nastavitve za pošiljanje pravilne.

## Pregledovanje sporočil na kartici SIM

Preden lahko sporočila na kartici SIM pregledate, jih morate prekopirati v mapo v igralniku.

- 1 V glavnem pogledu Sporočila izberite **Možnosti** → **Sporočila na SIM**.
- 2 Izberite **Možnosti** → **Označi/Opusti** → **Označi** ali **Označi vse**, da označite sporočila.
- 3 Izberite **Možnosti** → **Kopiraj**. Odpre se seznam map.



**Nasvet:** Če želite e-poštno sporočilo kopirati iz nabiralnika v mapo v meniju **Moje mape**, izberite **Možnosti** → **Kopiraj v mapo**. S seznama izberite mapo in pritisnite **OK**.



**Primer:** Sporočila se shranijo v mapo V pošiljanju, če je na primer mobilni igralnik zunaj dosega omrežja. E-poštna sporočila lahko odpošljete tudi ob naslednji vzpostavitvi povezave.

Možnosti za Obvestila v celici: **Odpri**, **Naroči** / **Prekliči naročnino**, **Označi** / **Opusti**, **Tema**, **Nastavitve**, **Pomoč** in **Izhod**.

4 Izberite mapo in pritisnite **OK**. Vstopite v mapo in preglejte sporočila.



## Obvestila v celici (storitev omrežja)

Ta storitev omrežja vam omogoča sprejemanje različnih obvestil (na primer o vremenu ali cestnih razmerah) od ponudnika storitev. Za seznam tem in njihovih števil se obrnite na ponudnika storitev. V glavnem pogledu Sporočila izberite **Možnosti**→ **Sporočila v celici**. V glavnem pogledu lahko vidite stanje teme, njeno številko in ime ter oznako za pošiljanje (✉).



**Opomba:** Podatkovna povezava GPRS lahko prepreči sprejem sporočil v celici. Za pravilne nastavitve GPRS se obrnite na svojega operaterja. Glejte 'Nastavitve povezave' na strani 36.



## Ukaz za storitev (urejevalnik)

Izberite **Sporočila**→ **Možnosti**→ **Ukaz za storitev**. V tem meniju lahko vpišete zahteve po storitvi (znane tudi kot ukazi USSD), na primer ukaze za vklop določenih storitev, in jih pošljete ponudniku.

## Nastavitve za sporočila

### Nastavitve besedilnih sporočil





Pojdite v **Sporočila**→ **Možnosti**→ **Nastavitve**→ **Besedilno sporočilo**.

- **Centri za sporočila** – seznam vseh določenih centrov za sporočila. Glejte 'Dodajanje novega centra za besedilna sporočila' na strani 67.
- **Uporabljeni center** – izberite center za sporočila, ki bo uporabljen za dostavo besedilnih sporočil.

Možnosti med urejanjem nastavitvev za center za kratka sporočila: **Nov center za spor.**, **Uredi**, **Zbriši**, **Pomoč** in **Izhod**.

- **Povratnica** (storitev omrežja) – zahtevajte od omrežja, da vam pošilja potrdila o dostavi sporočil. Če je izbrana nastavev **Ne**, se v dnevniku prikaže le stanje **Poslano**. Glejte stran 30.
- **Veljavnost sporočila** – če prejemnik sporočila ni dosegljiv v času veljavnosti sporočila, se sporočilo odstrani iz centra za kratka sporočila. Ta funkcija deluje le, če jo podpira omrežje. **Največja mogoča** je najdaljša veljavnost, ki jo omrežje omogoča.
- **Sporoč. poslano kot** – to možnost uporabljajte le, če ste prepričani, da jo podpira vaš center za sporočila. Obrnite se na mobilnega operaterja.
- **Prednostna povez.** – besedilna sporočila lahko pošiljate prek običajnega omrežja GSM ali prek GPRS, če to omrežje podpira. Glejte '**GPRS**' na strani 40.
- **Odg. prek istega c.** (storitev omrežja) – izberite **Da**, če želite, da lahko prejemnik vašega sporočila pošlje odgovor prek iste številke centra za sporočila.

### Dodajanje novega centra za besedilna sporočila

- 1 Odprite **Centri za sporočila** in izberite **Možnosti** → **Nov center za spor..**
- 2 Pritisnite , napišite ime centra za storitve in pritisnite **OK**.
- 3 Pritisnite , nato  in vpišite številko centra za besedilna sporočila. Dobite jo od ponudnika storitev.
- 4 Pritisnite **OK**.
- 5 Če želite uporabiti nove nastavitve, se vrnite v pogled za nastavitve. Poiščite **Uporabljeni center**, pritisnite  in izberite center za sporočila.

### Nastavitve za večpredstavnostna sporočila

Pojdite v **Sporočila** → **Možnosti** → **Nastavitve** → **Večpredstav. sporočilo**.

- **Upor. dostopna točka (Mora biti določen.)** – izberite, katera dostopna točka bo uporabljena kot prednostna povezava za center za večpredstavnostna sporočila. Glejte '**Potrebne nastavitve za večpredstavnostna sporočila**' na strani 59.



**Opomba:** Če prejmete nastavitve za večpredstavnostna sporočila v obliki besedilnega sporočila in jih shranite, bodo samodejno uporabljene za prednostno



**Primer:** Če za prednostno povezavo uporabljate GPRS, lahko za sekundarno povezavo uporabite podatkovni klic GSM. Tako boste lahko večpredstavnostna sporočila sprejemali tudi v omrežjih, ki ne podpirajo povezave GPRS. Obrnite se na mobilnega operaterja ali ponudnika storitev. Glejte 'O podatkovnih povezavah in dostopnih točkah' na strani 36.

povezavo. Glejte 'Prejemanje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitvev' na strani 61.

- **Sekund. povezava**– Izberite dostopno točko, ki bo uporabljena kot sekundarna povezava za center za večpredstavnostna sporočila.



**Opomba:** Tako **Upor. dostopna točka** kot **Sekund. povezava** morata imeti isto nastavitev za **Domača stran**, ki kaže na isti center za večpredstavnostna sporočila. Različna je lahko le podatkovna povezava.

- **Spr. večpredst. spor.**

Vključena storitev je navadno privzeta nastavitev za večpredstavnostna sporočila.



**Opomba:** Ko ste zunaj domačega omrežja, je lahko pošiljanje in prejemanje večpredstavnostnih sporočil dražje. Če ste izbrali nastavitev **Samo dom. omr.** ali **Vedno vključeno**, lahko igralnik vzpostavi podatkovni klic ali povezavo GPRS brez vaše vednosti.

Izberite **Samo dom. omr.**, če želite prejemati večpredstavnostna sporočila samo v domačem omrežju. Ko ste zunaj domačega omrežja, se sprejem večpredstavnostnih sporočil izključi. Izberite **Vedno vključeno**, če želite vedno prejemati večpredstavnostna sporočila. Izberite **Izključeno**, če sploh ne želite prejemati večpredstavnostnih sporočil in oglasov.

- **Ob sprejemu sporočil** – Izberite:

**Takoj naloži** – igralnik takoj naloži prejeta večpredstavnostna sporočila. Če obstajajo preložena sporočila, bodo naložena tudi ta.

**Preloži nalaganje** – nalaganje večpredstavnostnih sporočil se preloži na poznejši čas. Če želite pozneje naložiti sporočila, nastavite **Ob sprejemu sporočil** na **Takoj naloži**.

**Zavrni sporočilo** – če želite zavrniti večpredstavnostna sporočila. Center za večpredstavnostna sporočila bo sporočila zbrisal.

- **Dovoli anonimna sp.** – Izberite **Ne**, če ne želite prejemati sporočil od anonimnih pošiljateljev.
- **Sprejem oglasov** – Določite, ali želite prejemati večpredstavnostna sporočila z oglasi.
- **Povratnice** (storitev omrežja) – Nastavite na **Da**, če želite, da se v dnevniku izpiše stanje poslanega sporočila.



**Opomba:** Za večpredstavnostna sporočila, poslana na e-poštni naslov, morda ne bo mogoč prejem povratnice.

- **Prepreči poš. povrat.** – Izberite **Da**, če ne želite, da igralnik pošilja povratnice za prejeta večpredstavnostna sporočila.
- **Veljavnost sporočil** – Če prejemnik sporočila ni dosegljiv v času veljavnosti sporočila, se sporočilo ne dostavi. Ta funkcija deluje le, če jo podpira omrežje. **Največja mogoča** je najdaljša veljavnost, ki jo omrežje omogoča.
- **Velikost podobe** – Določite velikost podobe v večpredstavnostnem sporočilu. Na voljo so naslednje možnosti: **Majhna** (največ 160\*120 slikovnih pik) in **Velika** (največ 640\*480 slikovnih pik).
- **Privzeta slušalka** – Izberite **Zvočnik** ali **Slušalka**, če želite predvajati zvoke v večpredstavnostnih sporočilih prek zvočnika ali slušalke. Glejte Zvočnik na strani 26.

## Nastavitve za e-pošto

Pojdite v **Sporočila** → **Možnosti** → **Nastavitve** → **E-pošta** in izberite:

**Vključeni nabiralnik** in izberite, kateri nabiralnik želite uporabljati za pošiljanje e-pošte.

Izberite **Nabiralniki**, da odprete seznam nastavljenih nabiralnikov. Če nabiralniki niso določeni, bo igralnik zahteval, da jih določite. Izberite nabiralnik, katerega nastavitve želite spremeniti:

- **Ime nabiralnika** – napišite opisno ime za nabiralnik.
- **Upor. dostopna točka (Mora biti določen.)** – izberite internetno dostopno točko za nabiralnik. Glejte 'Nastavitve povezave' na strani 36.
- **Moj e-naslov Mora biti določen.)** – napišite e-poštni naslov, ki ste ga dobili od ponudnika storitev. Odgovori na vaša sporočila bodo poslani na ta naslov.
- **Strež. za pošilj. pošte: (Mora biti določen.)** – vpišite naslov IP ali ime gostitelja računalnika, ki pošilja vašo e-pošto.
- **Pošlji sporočilo** – določite, kako naj se pošilja e-pošta iz vašega mobilnega igralnika. **Takoj** – Igralnik začne vzpostavljati povezavo takoj, ko izberete **Pošlji**. **Ob naslednji pov.** – E-pošta se odpošlje ob naslednji povezavi z nabiralnikom.

---

Možnosti med urejanjem nastavitvev za nabiralnik:  
**Uredi, Nov nabiralnik,**  
**Zbriši, Pomoč in Izhod.**

- **Pošlji kopijo sebi** – izberite **Da**, da shranite kopijo e-poštnega sporočila na naslov **Moj e-naslov**.
- **Podpiši** – izberite **Da**, če želite sporočilu pripeti podpis in napisati ali urediti besedilo podpisa.
- **Uporabniško ime** – Vpišite uporabniško ime, ki vam ga je dodelil ponudnik storitev.
- **Geslo** – vpišite svoje geslo. Če tega polja ne izpolnite, bo igralnik zahteval geslo ob vzpostavitvi povezave z nabiralnikom.
- **Str. za sprejem pošte: (Mora biti določen.)** – vpišite naslov IP ali ime gostitelja računalnika, ki prejema vašo e-pošto.
- **Vrsta nabiralnika** – Določa e-poštni protokol, ki ga zahteva vaš ponudnik e-pošte. Na voljo sta možnosti **POP3** in **IMAP4**. To nastavitve lahko določite le enkrat, in ko je shranjena, je ne morete več spremeniti. Če uporabljate protokol POP3, se e-pošta ne posodablja samodejno. Če želite videti nova e-poštna sporočila, morate povezavo prekiniti in jo ponovno vzpostaviti.
- **Varnost** – Zaščita za povezavo z nabiralniki POP3, IMAP4 in SMTP.
- **APOP zaščit. prijava** (možnost ni prikazana, če ste v nastavitvi **Vrsta nabiralnika**: izbrali IMAP4) – uporablja se s protokolom POP3 za kodirano pošiljanje gesel na e-poštni strežnik.
- **Naloži priložo** (ni na voljo, če je izbran e-poštni protokol POP3) – naloži sporočilo s priložo ali brez.
- **Naloži glave** – omeji število glav e-poštnih sporočil, ki jih lahko naloži mobilni igralnik. Na voljo sta možnosti **Vse** in **Določi uporabnik** (izbira je na voljo le pri protokolu IMAP4).

## Nastavitve za obvestila storitev

Pojdite v **Sporočila** → **Možnosti** → **Nastavitve** → **Sporočilo storitve**. Izberite, ali želite sprejemati sporočila storitev. **Potreb. preverjanje** – Izberite, če želite prejemati samo obvestila storitev iz potrjenih virov.

## Nastavitve obvestil v celici (storitev omrežja)

Pri ponudniku storitev preverite, katere teme so na voljo in katere številke uporabljajo. Odprite **Sporočila**→ **Možnosti**→ **Nastavitve**→ **Sporočila v celici** in spremenite nastavitve.

- **Sprejem** – **Vključeno** ali **Izključeno**.
- **Jezik** – **Vse** dovoljuje sprejem obvestil v vseh podprtih jezikih. **Izbrano** omogoča izbiro jezikov, v katerih želite prejemati obvestila v celici. Če ne najdete želenega jezika, izberite **Drugo**.
- **Zaznavanje tem** – če prejmete sporočilo, ki ne pripada nobeni od obstoječih tem, z nastavitvijo **Zaznavanje tem** → **Vključeno** omogočite samodejno shranitev številke teme. Številka teme se shrani na seznam tem in je prikazana brez imena. Izberite **Izključeno**, če novih števil tem ne želite shranjevati samodejno.

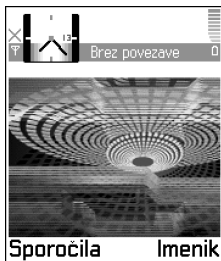
## Nastavitve za mapo Drugo

Pojdite v **Sporočila** in izberite **Možnosti**→ **Nastavitve**→ **Drugo**.



- **Shrani poslana** – tu lahko določite, da mobilni igralnik shrani vsako poslano besedilno, večpredstavno ali e-poštno sporočilo v mapo Poslano.
- **Št. shranjenih spor.** – določite, koliko sporočil bo v danem trenutku shranjenih v mapi Poslano. Privzeta omejitev znaša 20 sporočil. Ko dosežete omejitev, se zbrše najstarejše sporočilo.




# Profili




Slika 16: Aktiven je profil Brez povezave.

 **Bližnjica:** Če želite zamenjati profil, v pripravljenosti pritisnite . Poiščite zeleni profil in pritisnite OK.

Za nastavitve in prilagoditve tonov igralnika različnim dogodkom, okoljem in podskupinam pritisnite  in izberite **Orodja** → **Profili**. Trenutno izbrani profil je v stanju pripravljenosti prikazan na vrhu zaslona. Če uporabljate profil Splošno, se izpiše samo datum.

## Spreminjanje profila

- 1 Pritisnite  in izberite **Orodja** → **Profili**. Odpre se seznam profilov.
- 2 V seznamu Profili poiščite profil in izberite **Možnosti** → **Vključi**.

**Profil N-Gage** - omogoča igranje iger, ne da bi naprava medtem prikazovala obvestila o dohodnih klicih ter prejetih besedilnih in večpredstavnostnih sporočilih. V profilu N-Gage za zvonjenje ali opozorila o prejemu sporočila ne morete izbrati tonov MIDI.



**Opomba:** Igralnik bo ob dohodnih klicih predvajal ton zvonjenja, če je zvonjenje nastavljeno v nastavitvah profila.

**Profil Brez povezave** - omogoča uporabo igralne naprave brez povezave z omrežjem GSM.




**Opozorilo:** V profilu Brez povezave ne morete klicati (ali prejemati klicev), niti v sili, ali uporabljati drugih funkcij, za katere je potrebna povezava z omrežjem. Če želite klicati, morate najprej zamenjati profil in tako aktivirati funkcijo telefona. Če je bila naprava zaklenjena, morate najprej vnesti kodo za odklepanje, šele nato lahko aktivirate telefon in opravite kakršne koli klice v sili.





**Opozorilo:** Za uporabo profila Brez povezave mora biti naprava vključena. Ne vklaplajte naprave, če je uporaba mobilnih naprav prepovedana ali če lahko povzroči interferenco ali nevarnost.



Ko vključite profil Brez povezave, se igralnik ponovno zažene z izključenim vmesnikom GSM, kar označuje  v indikatorju moči signala. Glejte sliko 16. Onemogočeni so vsi brezžični telefonski signali GSM v napravo in iz nje.

Če želite **zapustiti profil Brez povezave**, izberite drug profil in izberite **Možnosti** → **Vključi**. Izberite **Da**. Igralnik se ponovno zažene in vključi vmesnik GSM (če je dovolj moči signala). Če se vmesnik Bluetooth izključi zaradi prehoda v profil Brez povezave, ga morate vključiti ročno. Glejte 'Nastavitve Bluetooth' na strani 91.

## Prilagajanje profilov

- Če želite profil spremeniti, ga poiščite v seznamu Profili in izberite **Možnosti** → **Prilagodi**. Odpre se seznam nastavitvev profila.
- Poiščite želeno nastavitvev in pritisnite , da odprete možnosti:
  - Ton zvonjenja** – Če želite nastaviti ton zvonjenja za govorne klice, ga izberite na seznamu. Toni, shranjeni na pomnilniški kartici, so označeni z ikono .
  - Opoz. na dohodni klic** – Ko izberete **Naraščajoče**, se glasnost zvonjenja postopno povečuje do izbrane glasnosti.
  - Glasnost zvonjenja** – Določa glasnost zvonjenja in opozoril ob prejetih sporočilih.
  - Opozor. na sporočilo** – Določa način opozarjanja za sporočila.
  - Opoz. z vibriranjem** – Igralnik vas lahko na sporočila in klice opozarja tudi z vibriranjem.
  - Toni tipk** – S to možnostjo lahko nastavite glasnost tonov tipk.
  - Opozorilni toni** – Igralnik vas zvočno opozori, na primer takrat, ko se izprazni baterija.
  - Zvoni za** – Omogoča zvonjenje le za prejete klice, katerih številke so v izbranih skupinah vizitk. Telefon vas ne bo opozarjal na klice, ki ne prihajajo od članov izbranih podskupin. Izberete lahko **Vse** ali seznam skupin, če ste jih določili. Glejte 'Ustvarjanje skupin vizitk' na strani 50.
  - Ime profila** – Za preimenovanje profila. Profilov Splošno, N-Gage in Brez povezave ne morete preimenovati.



### Nasvet:

Ko se pomikate po seznamu, se ustavite na tonu zvonjenja, da se predvaja. Predvajanje ustavite s pritiskom na katero koli tipko.



### Nasvet:

Ton zvonjenja lahko spremenite na dveh mestih: v Profilih ali v Imeniku. Glejte 'Določanje tona zvonjenja za vizitko ali skupino' na strani 48.



# Koledar in opravila



## Bližnjica:

V kateremkoli pogledu Koledarja pritisnite katerokoli tipko ( - ). Odpre se vpis Sestanek, vpisani znaki pa se vpišejo v polje **Zadeva**.



## Nasvet:

Če urejate ali brišete ponavljajoči se vpis, izberite, kako naj igralnik upošteva spremembe: **Vse ponovitve** – zbrišejo se vsi ponovljeni vpisi / **Samo to ponovitev** – zbriše se le izbrana ponovitev. Na primer, vaš tedenski tečaj je bil preklican. Koledar ste nastavili tako, da vas nanj opominja vsak teden. Izberite **Samo to ponovitev**, da vas bo koledar kljub temu opomnil naslednji teden.

## Ustvarjanje vpisov v koledarju

- 1 Pritisnite in izberite **Koledar**.
- 2 Izberite **Možnosti** → **Nov vpis** in izberite:
  - **Sestanek** vas opomni na sestanek ob določeni uri in na določen dan.
  - **Beležka** je splošna beležka za določen dan.
  - **Obletnica** vas spomni na rojstne dneve in posebne datume. Vpisi Obletnica se ponovijo vsako leto.
- 3 Izpolnite polja. Med polji se premikajte s tipko .
 

**Opozorilo** – Izberite **Vključeno**, pritisnite ter vnesite **Čas opozorila** in **Datum opozorila**. V dnevnem pregledu je opozorilo označeno z . **Prekinjanje opozarjanja** – Pritisnite **Ustavi**, da izključite opozarjanje. Če pritisnete katerokoli drugo tipko, se opozarjanje preloži za nekaj minut.

**Ponovitve** – Pritisnite , da se vpis spremeni v ponavljajočega se (v pogledu dneva je prikazan z znakom ).

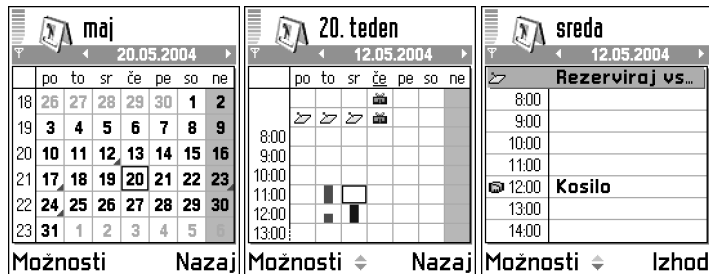
**Ponavljaj do** – Tu lahko nastavite končni datum ponavljajočega se vpisa.

**Sinhronizacija** – Če izberete **Zasebna**, bo po sinhronizaciji vpis v koledarju viden le vam in ne drugim uporabnikom koledarja. Če izberete **Javna**, bo vpis viden tudi drugim uporabnikom, ki imajo dostop do vašega koledarja. Če izberete **Brez**, se ob sinhronizaciji vpis ne bo prenesel v koledar računalnika. Podatke iz koledarja in opravil lahko premikate iz različnih telefonov znamke Nokia v svoj igralnik ali pa z uporabo programske opreme PC Suite for Nokia N-Gage QD sinhronizirate koledar z računalnikom. Preberite tudi vgrajeno pomoč za uporabo programske opreme PC Suite.
- 4 Vpis shranite s pritiskom na **Končano**.



**Nasvet:** Vpise v koledarju lahko pošiljate združljivim telefonom. Za več informacij glejte poglavje '[Sporočila](#)' in '[Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth](#)' na strani 91.

## Pogledi v koledarju



**Nasvet:** Izberite **Možnosti** → **Nastavitve**, če želite spremeniti prikaz ob odpiranju koledarja ali prvega dneva v tednu. Če želite, da so številke tedna prikazane, izberite ponedeljek kot začetni dan tedna.

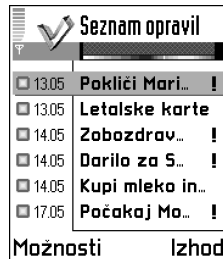
V prikazu meseca so dnevi, za katere je v koledarju shranjen vpis, označeni z majhnim trikotnikom v spodnjem desnem vogalu. Beleške in Obletnice so označene pred 8. uro.

- Za skok na določen datum izberite **Možnosti** → **Pojdi na datum**. Vpišite datum in pritisnite **OK**.
- **Ikone** v dnevnem in tedenskem pregledu: - Sestanek, - Beleška in - Obletnica.
- Pritisnite za skok na današnji dan.




## Opravila - Seznam opravil

- 1 Pritisnite in izberite **Pripomočki** → **Opravila**.
- 2 Pritisnite katerokoli tipko, da začnete pisati v polje **Zadeva**.
  - Če želite za opravilo določiti rok, poiščite polje **Rok** in vpišite datum.
  - Če želite opravilu določiti pomembnost, poiščite polje **Pomembnost** in pritisnite . Ikone pomembnosti so: - Visoka, - Nizka in (brez ikone) - Normalna.



Slika 17.  
Opravila na seznamu  
Opravila

3 Opravilo shranite s pritiskom na **Končano**.

Če želite opravilo označiti kot dokončano, ga poiščite in izberite **Možnosti**→ **Označi kot končano** ().

Če želite znova uveljaviti opravilo, izberite **Možnosti**→ **Ozn. kot nedokonč.** ().

# Pripomočki





## Kalkulator

Za seštevanje, odštevanje, množenje in deljenje pritisnite  in izberite **Pripomočki**→**Kalkulator**.




**Opomba:** Ta kalkulator je namenjen preprostim izračunom; njegova natančnost je omejena.



- Izberite , da shranite številko v pomnilnik, ki je označen z **M**. Če želite priklicati številko, izberite . Če želite zbrisati shranjeno številko, izberite **Možnosti**→**Pomnilnik**→**Zbriši**.

Možnosti v meniju  
Kalkulator: **Zadnji rezultat, Pomnilnik, Zbriši zaslon, Pomoč** in **Izhod**.










## Skladatelj
















Če želite ustvariti lastne tone zvonjenja, pritisnite  in izberite **Pripomočki**→**Skladatelj**. Prednastavljenih tonov zvonjenja ne morete spreminjati.

- Izberite **Možnosti** → **Nov ton**, da se odpre urejevalnik in da začnete skladati melodijo. S tipkami dodajte note in pavze (glejte spodnjo tabelo) ali izberite **Možnosti**→**Vstavi simbol**. Privzeta dolžina note je četrtnika.
  - Za predvajanje melodije izberite **Možnosti**→**Predvajaj**. Če želite nastaviti glasnost, že pred začetkom predvajanja izberite **Možnosti**→**Glasnost**.
  - Če želite nastaviti tempo, izberite **Možnosti** → **Tempo**. Če želite tempo spreminjati postopoma, pritisnite  ali . Tempo se meri v dobach na minuto.
  - Če želite uporabiti drugačen slog predvajanja, izberite vsaj dve noti in nato **Možnosti**→**Slog**→**Legato** - prehodi med zaporednimi notami se predvajajo mehko in brez premorov, ali pa izberite vsaj eno noto in nato **Staccato** - note se predvajajo posamezno, zvoki so kratki in ostri. Izberite **Naravno**, če želite odstraniti slog.

Možnosti v glavnem pogledu Skladatelj: **Odpri, Nov ton, Zbriši, Označi/Opusti, Preimenuj, Dvojnik, Pomoč** in **Izhod**.

Možnosti med ustvarjanjem melodij: **Predvajaj, Vstavi simbol, Slog, Tempo, Glasnost, Pomoč** in **Izhod**.


- Če hočete hkrati izbrati več not ali pavz, za dalj časa pritisnite  in hkrati držite pritisnjeno  ali .
  - Če želite noto zvišati ali znižati za pol stopnje, jo poiščite in pritisnite  ali .
  - Če želite vstaviti noto C#, držite pritisnjeni tipki  in .
- 2 Pritisnite **Nazaj**, da se ton shrani.

Tipka	Nota	Tipka in funkcija
	c	 Skrajša trajanje izbrane note ali pavze.
	d	 Podaljša trajanje izbrane note ali pavze.
	e	 Vstavi pavzo.
	f	Seznam not in pavz odprete s tipko  .
	g	 Preklopi oktavo, vse izbrane note ali pavze se prenesejo v naslednjo oktavo.
	a	 Zbriše izbrane note.
	b	Daljši pritisk tipk  –  podaljša noto ali pavzo v noto ali pavzo s piko ali skrajša podaljšano noto ali pavzo.

Možnosti v meniju  
 Pretvornik: Izberite enoto  
 / Spremeni valuto, Vrsta  
 pretvorbe, Tečaji, Pomoč,  
 in Izhod.




## Pretvornik – pretvarjanje vrednosti

Če želite pretvoriti količine, kot je **Dolžina**, iz ene merske enote (**jard**) v drugo (**m**), pritisnite  in izberite **Pripomočki** → **Pretvornik**.



**Opomba:** Natančnost Pretvornika je omejena in lahko pride do napak zaradi zaokroževanja.

- 1 Poiščite polje **Vrsta** in pritisnite , da se odpre seznam količin. Poiščite želeno količino in pritisnite **OK**.

- 2 Poiščite prvo polje **Enota** in pritisnite . Izberite enote, iz katerih želite pretvarjati, in pritisnite **OK**. Poiščite naslednje polje **Enota** in izberite enote, v katere želite pretvarjati.
- 3 Poiščite prvo polje **Količina** in vpišite zeleno količino. Drugo polje **Količina** samodejno izpiše pretvorjeno vrednost.  
Pritisnite za decimalno vejico in za simbole +, - (za temperaturo) in E (eksponent).

## Nastavljanje osnovne valute in menjalnih tečajev

Pred preračunavanjem valut morate izbrati osnovno valuto in vpisati menjalne tečaje. Tečaj za osnovno valuto je vedno 1. Osnovna valuta določa menjalne tečaje za druge valute.

- 1 Za količino izberite **Valuta** in izberite **Možnosti**→ **Tečaji**. Odpre se seznam valut, osnovna valuta je prikazana na vrhu.
- 2 Osnovno valuto spremenite tako, da poiščete zeleno valuto in izberete **Možnosti**→ **Nastavi kot osn. val.**



**Opomba:** Ko zamenjate osnovno valuto, morate vnesti nove menjalne tečaje, saj se vsi predhodno nastavljeni tečaji ponastavijo na ničlo.

- 3 Dodajanje menjalnih tečajev Poiščite valuto in vpišite novi menjalni tečaj, torej znesek nove valute, ki ustreza eni enoti osnovne valute.
- 4 Ko vpišete vse potrebne menjalne tečaje, lahko začnete preračunavati valute.



## Beležke

Pritisnite in izberite **Pripomočki**→ **Beležke**. Beležke lahko povezujete s priljubljenimi predmeti in jih pošiljate na druge naprave. Če prejmete datoteko z neoblikovanim besedilom (zapis TXT), jo lahko shranite v Beležke.

- Pritisnite tipko ( - ), da začnete pisati. S tipko lahko zbrisate posamezne črke. Napisano shranite s tipko **Končano**.



**Nasvet:** Če želite zamenjati vrstni red pretvorbe, vpišite vrednost v drugo polje **Količina**. V tem primeru se rezultat izpiše v prvem polju **Količina**.




**Nasvet:** Če želite preimenovati valuto, pojdite v pogled Tečaji, poiščite valuto in izberite **Možnosti**→ **Preimenuj valuto**.




## Ura

Možnosti v meniju Ura:  
**Nastavi budilko,**  
**Ponastavi budilko, Izklopi**  
**budilko, Nastavitve,**  
**Pomoč in Izhod.**

Pritisnite  in izberite **Pripomočki**→ **Ura**. Če želite spremeniti uro ali datum, izberite **Možnosti** → **Nastavitve** v meniju Ura. Če želite spremeniti način prikaza ure v pripravljenosti, v nastavitvah **Datum in čas** izberite **Vrsta ure**→ **Analogna** ali **Digitalna**.

## Nastavljanje budilke

- 1 Če hočete nastaviti novo opozorilo, izberite **Možnosti**→ **Nastavi budilko**.
  - 2 Vpišite čas opozorila in pritisnite **OK**. Ko je budilka vključena, se izpiše znak .
- Če želite preklicati opozorilo, pojdite v meni Ura in izberite **Možnosti**→ **Izklopi budilko**.

### Izklop budilke


- Bujenje ustavite s pritiskom na **Ustavi**.
- Ko budilka zazvoni, pritisnite katerokoli tipko ali **Dremež**, da opozarjanje preložite za pet minut. To lahko storite največ petkrat.

Če je ob nastavljenem času za bujenje naprava izključena, se vključi in začne opozarjati. Če pritisnete **Ustavi**, vas bo naprava vprašala, ali jo želite vključiti za klice. Pritisnite **Ne**, da napravo izključite, ali **Da**, da jo vključite za klice. Ne pritisčajte **Da**, če lahko mobilni telefon povzroči interferenco ali nevarnost.






## Snemalnik

Možnosti v meniju  
**Snemalnik: Odpri,**  
**Posnemi zvoč. posn.,**  
**Zbriši, Premakni v**  
**telefon, Premakni na**  
**kartico, Označi/Opusti,**  
**Preimen. zvoč. pos.,**  
**Pošlji, Dodaj v 'Pojdi na',**  
**Nastavitve, Pomoč in**  
**Izhod.**

Pritisnite  in izberite **Pripomočki**→ **Snemalnik**. Snemate lahko telefonske pogovore in glasovne beležke ter poslušate posnetke. Če snemate telefonski pogovor, bosta oba sogovornika vsakih pet sekund zaslišala pisk.

Snemalnika ne morete uporabljati, če sta aktivna podatkovni klic ali povezava GPRS.

- Izberite **Možnosti**→ **Posnemi zvoč. posn.** ali **Odpri**. Poiščite funkcijo in jo izberite s pritiskom na . Pritisnite:  – za snemanje,  – za začasno prekinitvev,



■ – za ustavitev, >> – za previjanje naprej, << – za previjanje nazaj ali ▶ – za predvajanje odprte zvočne datoteke.



## Pojdi na

Če želite shraniti bližnjice, povezave do priljubljenih podob, beležk, zaznamkov ipd., pritisnite in izberite **Pripomočki** → **Pojdi na**.

## Dodajanje bližnjic

Bližnjice lahko dodajate le iz posameznih aplikacij, na primer iz aplikacije **Podobe**. Vse aplikacije tega ne omogočajo.

- 1 Odprite aplikacijo.
- 2 Izberite predmet, ki mu želite dodati bližnjico.
- 3 Izberite **Možnosti** → **Dodaj v 'Pojdi na'**.



**Opomba:** Bližnjica v meniju Priljubljene se samodejno posodobi, če predmet, na katerega kaže, premaknete iz ene mape v drugo.

**Privzete bližnjice:**



odpre **Koledar**



odpre **Prejeto**




odpre **Beležke**

Možnosti v Priljubljenih:  
**Odpri, Uredi ime bližnjice,**  
**Ikona bližnjice, Zbriši**  
**bližnjico, Premakni,**  
**Prikaži seznam / Prikaži**  
**mrežo, Pomoč in Izhod.**



# Splet

Različni ponudniki storitev vzdržujejo spletne strani, namenjene mobilnim napravam. Za dostop do teh strani pritisnite  in izberite **Splet**. Te strani so napisane v jeziku WML (Wireless Markup Language) ali XHTML (Extensible Hypertext Markup Language). Strani, ki uporabljajo jezik HTML, si s to napravo ne morete ogledati.

Razpoložljivost storitev, njihovo ceno in tarife preverite pri svojem mobilnem operaterju oziroma ponudniku storitev. Ponudniki storitev vam bodo priskrbeli tudi navodila za uporabo svojih storitev.

## Osnovni koraki za dostop do spleta

- Shranite nastavitve, potrebne za dostop do želene spletne strani. Preberite razdelka 'Prejem nastavitvev v besedilnem sporočilu' in 'Ročno vpisovanje nastavitvev'.
- Vzpostavite povezavo s spletom. Glejte 'Povezovanje', stran 83.
- Začnite pregledovati spletne strani. Glejte 'Prebiranje', stran 84.
- Prekinite povezavo s spletom. Glejte 'Prekinjanje povezave', stran 85.



**Nasvet:** Nastavitve lahko najdete na primer na spletni strani mobilnega operaterja ali ponudnika storitev. Obiščete lahko tudi stran <http://support.n-gage.com>. Povezave do spletnih strani N-Gage v različnih jezikih dobite na naslovu <http://www.n-gage.com/select.html>.

## Prejem nastavitvev v besedilnem sporočilu

Nastavitve za spletne storitve lahko prejmete od mobilnega operaterja oziroma ponudnika storitev, ki vzdržuje spletno stran, tudi v posebnem besedilnem sporočilu. Glejte 'Prejemanje logotipov, tonov, vizitk, vpisov v koledarju in nastavitvev', stran 61. Za več informacij se obrnite na svojega ponudnika storitev ali mobilnega operaterja.

## Ročno vpisovanje nastavitev

Upoštevajte navodila, ki ste jih dobili pri ponudniku storitev.

- 1 Pojdite v **Orodja**→ **Nastavitve**→ **Povezava**→ **Dostopne točke** in določite nastavitve za dostopno točko. Glejte '**Nastavitve povezave**', stran 36.
- 2 Pojdite v **Splet**→ **Možnosti**→ **Dodaj zaznamek**. Napišite ime zaznamka in naslov strani za trenutno dostopno točko.

## Pogled Zaznamki



**Glosar:** Zaznamek je sestavljen iz internetnega naslova (obvezno), imena, dostopne točke ter, če to zahteva spletna stran, uporabniškega imena in gesla.



**Opomba:** V vaši napravi so lahko ob nakupu shranjeni zaznamki za strani, ki niso nikakor povezane s podjetjem Nokia. Nokia ne jamči za vsebino teh strani in jih ne priporoča. Če jih želite uporabljati, veljajo za njihovo vsebino in zaščito enaka varnostna priporočila kot za druge strani.



Začetna stran za dostopno točko. Če za brskanje po spletu uporabljate drugo dostopno točko, se začetna stran ustrezno spremeni.




Zadnja obiskana stran. Ko prekinete povezavo s spletom, ostane naslov zadnje obiskane strani v pomnilniku naprave, dokler pri naslednji povezavi ne odprete druge strani.



Vsak zaznamek, ki prikazuje ime ali internetni naslov zaznamka.


## Povezovanje

Ko shranite vse potrebne nastavitve, lahko začnete brskalnik uporabljati.

Izberite stran ali zaznamek ali pa vpišite spletni naslov in pritisnite , da se začne nalaganje strani.

Možnosti v pogledu  
Zaznamki: **Odpri**, **Naloži**,  
**Nazaj na stran**, **Pošlji**,  
**Pojdi na splet. nasl.** /  
**Poišči zaznamek**, **Dodaj**  
**zaznamek**, **Uredi**, **Zbriši**,  
**Prikaži sp. storitve**,  
**Prekini**, **Premakni v**  
**mapo**, **Nova mapa**,  
**Označi/Opusti**,  
**Preimenuj**, **Zbriši zač.**  
**pomniln.**, **Podrobnosti**,  
**Dodaj v 'Pojdi na'**,  
**Nastavitve**, **Pomoč in**  
**Izhod**.




**Bližnjica:** Če želite vzpostaviti povezavo, v stanju pripravljenosti za dalj časa pritisnite .



**Nasvet:** Če želite poslati zaznamek, ga poiščite in izberite **Možnosti** → **Pošlji** → **Prek SMS**.

Možnosti med uporabo brskalnika: **Odpri**, **Prikaži podobo**, **Možnosti storitve**, **Zaznamki**, **Zgodovina**, **Pojdi na spletnasl.**, **Prikaži sp. storitve**, **Shrani kot zaznam.**, **Pošlji zaznamek**, **Osveži**, **Prekini**, **Prikaži podobe**, **Zbriši zač. pomniln.**, **Shrani stran**, **Poišči**, **Podrobnosti**, **Nastavitve**, **Pomoč in Izhod**.



**Nasvet:** V brskalniku odprete pogled **Zaznamki** z daljšim pritiskom na . Če se želite vrniti v brskalnik, izberite **Možnosti** → **Nazaj na stran**.



## Zaščita povezave

Če je med vzpostavljeno povezavo na zaslonu ikona zaščite (🔒), je prenos podatkov med napravo in prehodom ali strežnikom šifriran.




**Opomba:** Ikona varnosti ne pomeni, da je prenos podatkov med prehodom in strežnikom vsebine (oziroma mestom, kjer so shranjeni zahtevani podatki) varen. Za zaščito prenosa podatkov med prehodom in strežnikom vsebine skrbi ponudnik storitev.

## Prebiranje

- Če želite odpreti prej obiskano stran, pritisnite **Nazaj**. Če **Nazaj** ni na voljo, izberite **Možnosti** → **Zgodovina**, da se izpiše časovno urejen seznam obiskanih strani. Seznam obiskanih strani se ob vsakem izhodu iz brskalnika zbriše.
- Če želite s strežnika naložiti najnovejšo vsebino, izberite **Možnosti** → **Osveži**.
- Če želite med uporabo brskalnika shraniti zaznamek, izberite **Možnosti** → **Shrani kot zaznam..**  
Če želite med uporabo brskalnika shraniti stran, izberite **Možnosti** → **Shrani stran**. Strani lahko shranite v pomnilnik igralnika ali na pomnilniško kartico in jih prebirate brez povezave. Če želite odpreti shranjene strani, pritisnite  v pogledu **Zaznamki**.
- Če želite odpreti seznam ukazov ali dejanj za trenutno odprto spletno stran (če je na voljo), izberite **Možnosti** → **Možnosti storitve**.
- Prek mobilnega brskalnika lahko nalagate melodije za zvonjenje, podobe, logotipe operaterja in video posnetke. Naloženi predmeti se shranijo v ustrezne aplikacije igralnika, na primer naložena slika se shrani v meni **Podobe**.  
 **Pomembno:** Nameščajte le iz virov, ki ponujajo ustrezno zaščito pred škodljivo programsko opremo.
- Če želite med brskanjem naložiti in si ogledati nova sporočila storitev, izberite **Možnosti** → **Prikaži sp. storitve** (na voljo le, če čakajo nova sporočila). Glejte tudi 'Prejemanje obvestil storitev', stran 62.

## Prekinjanje povezave

Ko želite prenehati z brskanjem in vrniti telefon v stanje pripravljenosti, izberite

**Možnosti** → **Prekini** ali dalj časa držite .


## Izpraznitev začasnega pomnilnika

Informacije ali storitve, ki ste jih uporabljali, se shranijo v začasni pomnilnik igralnika.

Začasni pomnilnik se uporablja za začasno shranjevanje podatkov. Če ste dostopali ali poskusili dostopiti do zaupnih podatkov, ki zahtevajo geslo, izpraznite začasni pomnilnik po vsaki uporabi. V njem se shranjujejo podatki ali storitve, do katerih dostopate. Če želite sprazniti začasni pomnilnik, izberite **Možnosti** → **Zbriši zač. pomniln..**

## Spletne nastavitve

Izberite **Možnosti** → **Nastavitve**:

- **Privzeta dost. točka** – Če želite spremeniti privzeto dostopno točko, pritisnite , da se odpre seznam dostopnih točk, ki so na voljo. Glejte '**Nastavitve povezave**', stran 36.
- **Prikaži podobe** – Če izberete **Ne**, lahko podobe naložite med brskanjem z izbiro **Možnosti** → **Prikaži podobe**.
- **Prelom vrstic** – Izberite **Izključeno**, če ne želite samodejnega preloma vrstic, ali **Vključeno**, če želite, da se predolge vrstice nadaljujejo v naslednji vrstici.
- **Velikost pisave** – Izberite velikost pisave.
- **Privzeto kodiranje** – Izberite ustrezen jezik, da bodo znaki v vašem brskalniku prikazani pravilno.
- **Piškotki** – Pošiljanje in prejemanje piškotkov lahko omogočite ali izključite.
- **Potrdi pošilj. DTMF** – Določite, ali želite, da igralnik pred pošiljanjem tonov DTMF med govornim klicem zahteva potrditev. Glejte tudi '**Toni DTMF**' na strani 29.


# Aplikacije in Nadzornik

## Navodila za nameščanje aplikacij in programske opreme

V igralnik lahko namestite dve vrsti aplikacij in programske opreme:

- Aplikacije **J2ME™ na osnovi tehnologije Java™** s pripono .JAD ali .JAR se namestijo v meni **Aplikacije**. V igralnik ne nalagajte aplikacij PersonalJava™, saj jih ne boste mogli namestiti. Glejte 'Aplikacije (Java™)' na strani [87](#).
- **Druge aplikacije in programska oprema**, namenjene igralniku N-Gage ali primerne za operacijski sistem Symbian, so nameščene v aplikaciji **Nadzornik**. Namestitvene datoteke imajo pripono .SIS. Glejte '[Nadzornik – nameščanje in odstranjevanje programske opreme](#)' na strani [88](#).



**Primer:** Če ste namestitveno datoteko prejeli kot prilogo k e-poštnemu sporočilu, pojdite v poštni predal, odprite e-pošto, odprite pogled Priloge, poiščite namestitveno datoteko in pritisnite , da sprožite namestitev.

Namestitvene datoteke lahko v mobilni igralnik prenesete iz računalnika, naložite z brskalnikom ali jih prejmete v večpredstavnostnem sporočilu, kot prilogo k e-poštnemu sporočilu ali prek vmesnika Bluetooth. Če za prenos datoteke uporabite programsko opremo PC Suite for Nokia N-Gage QD, premaknite datoteko v mapo **Namestitvene datoteke in datoteke Java (C:\nokia\installs)** v igralniku ali na pomnilniški kartici. Če za prenos datoteke uporabljate program Raziskovalec (Microsoft Windows Explorer), jo shranite na pomnilniško kartico (lokalni disk).



**Pomembno:** Aplikacije nameščajte le iz virov, ki nudijo ustrezno zaščito proti škodljivi programske opreme.

Igralnik med nameščanjem prikazuje informacije o poteku namestitvenega postopka. Če želite namestiti aplikacijo, ki ne vsebuje digitalnega podpisa ali certifikata, igralnik prikaže opozorilo. Z nameščanjem aplikacije nadaljujte le, če ne dvomite o njenem izvoru in vsebini.



# Aplikacije (Java™)

## Nameščanje aplikacije

- 1 Pritisnite in izberite **Priporočki**→ **Aplikacije**. Pritisnite , da odprete pogled **Naloženo** s seznamom javanskih namestitvenih datotek, shranjenih v mobilnem igralniku v mapi **c:\nokial\installs**.
- 2 Poiščite namestitveno datoteko in izberite **Možnosti**→ **Namesti**.
- 3 Ko igralnik vpraša, ali želite namestiti ali posodobiti aplikacijo, pritisnite **Da** in namestitvev se bo nadaljevala.  
Za namestitvev je potrebna datoteka s pripono .JAR. Če ni na voljo, bo igralnik morda zahteval, da jo naložite. Če za Aplikacije ni določene dostopne točke, bo igralnik zahteval, da jo določite. Pred nalaganjem datoteke JAR boste morda morali vpisati še uporabniško ime in geslo za dostop do strežnika. Dobite ju pri ponudniku ali proizvajalcu aplikacije.
- 4 Mobilni igralnik vas obvesti, ko se namestitvev konča.

## Glavni pogled Aplikacije

- Če želite zagnati aplikacijo, jo poiščite in pritisnite .
- Če želite odstraniti aplikacijo, jo poiščite in izberite **Možnosti**→ **Odstrani**.
- Za vzpostavitev povezave z omrežjem in preverjanje, ali je za aplikacijo na voljo posodobitev, jo poiščite in izberite **Možnosti**→ **Posodobi**.
- Poiščite aplikacijo in izberite **Možnosti**→ **Pojdi na naslov URL**, da vzpostavite povezavo z omrežjem in dobite morebitne dodatne informacije o aplikaciji.
- Če si želite ogledati informacije, kot so vrsta, različica in ponudnik ali razvijalec aplikacije, jo poiščite in izberite **Možnosti**→ **Prikaži podrobnosti**.

Možnosti v pogledu **Naloženo**: **Namesti**, **Zbriši**, **Prikaži podrobnosti**, **Nastavitve**, **Pomoč** in **Izhod**.



### Nasvet:

Namestitveno datoteko lahko naložite in namestite med brskanjem; ni vam treba prekiniti povezave.

Možnosti v glavnem pogledu Aplikacije: **Odpri**, **Odstrani**, **Posodobi**, **Pojdi na naslov URL**, **Prikaži podrobnosti**, **Nastavitve**, **Pomoč** in **Izhod**.

## Nastavitve za aplikacije


Če želite določiti privzeto dostopno točko za nalaganje aplikacij in njihovih komponent, odprite pogled **Naloženo** in izberite **Možnosti**→ **Nastavitve**→ **Privzeta dost. točka**.



Nekatere aplikacije Java potrebujejo za nalaganje dodatnih podatkov ali komponent omrežno povezavo z določeno dostopno točko. V glavnem pogledu Aplikacije poiščite aplikacijo in izberite **Možnosti**→ **Nastavitve**→ **Nastavitve** in nato:

- **Dostopna točka**, da izberete dostopno točko, ki jo bo aplikacija uporabljala. Glejte 'Dostopne točke' na strani 38.
- **Omrežna povezava** – Možnosti so:
  - **Dovoljeno** – Povezave za aplikacijo se vzpostavljajo brez obvestila.
  - **Najprej vprašaj** – Pred vzpostavitvijo povezave vas igralka vpraša za dovoljenje.
  - **Ni dovoljeno** – Povezave niso dovoljene.



## Nadzornik – nameščanje in odstranjevanje programske opreme

Pritisnite  in izberite **Orodja**→ **Nadzornik**, da si ogledate seznam:

- Aplikacij in programske opreme, ki jih lahko namestite (brez ikone).
- Nameščenih aplikacij in programske opreme, ki jih lahko odstranite (označuje jih .
- Aplikacij in programske opreme, katerih namestitev je bila preklicana ali prekinjena (označuje jih ). Teh aplikacij ne morete uporabljati; poskusite jih ponovno namestiti ali jih odstranite.

## Nameščanje programske opreme



**Pomembno:** Aplikacije nameščajte le iz virov, ki nudijo ustrezno zaščito proti škodljivim programskim opremi.

Možnosti v glavnem pogledu Nadzornik aplikacij: **Prikaži podrobnosti**, **Prikaži certifikat**, **Namesti**, **Odstrani**, **Prikaži dnevnik**, **Pošlji dnevnik**, **Podrobnosti pomnil.**, **Pomoč** in **Izhod**.



Če namestite datoteko, ki vsebuje posodobitev ali popravke za že nameščeno aplikacijo, lahko originalno aplikacijo vrnete v prvotno stanje le, če imate tudi originalno namestitveno datoteko ali popolno varnostno kopijo. Če želite originalno aplikacijo vrniti v prejšnje stanje, jo najprej odstranite, potem pa spet namestite iz originalne namestitvene datoteke ali varnostne kopije.

- 1 Odprite aplikacijo Nadzornik, poiščite namestitveni paket in izberite:
  - **Možnosti** → **Prikaži podrobnosti**, da si ogledate informacije, kot so vrsta, številka različice in ponudnik ali razvijalec aplikacije.
  - **Možnosti** → **Prikaži certifikat**, da si ogledate podrobnosti varnostnega certifikata aplikacije. Glejte '[Upravlj. certifikatov](#)' na strani [43](#).
- 2 Izberite **Možnosti** → **Namesti**, da sprožite nameščanje.
- 3 Ko igralnik vpraša, ali želite namestiti ali posodobiti aplikacijo ali programsko opremo, pritisnite **Da** in nameščanje se bo nadaljevalo.  
Če igralnik prikaže varnostno opozorilo in izberete nadaljevanje nameščanja, si lahko ogledate podrobnosti in varnostni certifikat programskega paketa.  
Med nameščanjem boste morda lahko izbrali jezik namestitve in zelene komponente programskega paketa.
- 4 Mobilni igralnik vas obvesti, ko se namestitev konča.

## Odstranjevanje programske opreme

Poiščite programski paket in izberite **Možnosti** → **Odstrani**. Izberite **Da**.

Če odstranite programsko opremo, jo lahko ponovno namestite le, če imate originalni programski paket ali njegovo varnostno kopijo. Če odstranite programski paket, najverjetneje ne boste več mogli urejati datotek, ustvarjenih s to programsko opremo.



**Opomba:** Če je druga nameščena programska oprema odvisna od odstranjene, lahko preneha delovati. Podrobnosti najdete v dokumentaciji nameščene programske opreme.



**Nasvet:** Izberite **Možnosti** → **Prikaži dnevnik** za dnevnik, ki vam pove, kateri programski paketi so bili nameščeni ali odstranjeni in kdaj.



**Nasvet:** Če želite namestitveni dnevnik poslati na službo za pomoč uporabnikom, da lahko vidijo, kaj ste namestili ali odstranili, izberite **Možnosti** → **Pošlji dnevnik** → **Prek SMS**, **Prek MMS**, **Prek Bluetooth** ali **Prek e-pošte** (na voljo je le, če je e-pošta pravilno nastavljena).

# Povezovanje




## Povezava Bluetooth

Bluetooth omogoča brezžične povezave za igranje igrice, pošiljanje slik in besedila ali za brezžično povezavo z združljivimi napravami, opremljenimi s tehnologijo Bluetooth, na primer z računalnikom. Naprave Bluetooth se sporazumevajo s radijskimi valovi, zato med njimi ni potrebna vidna povezava. Napravi sta lahko oddaljeni največ 10 m, včasih pa je ta razdalja lahko še krajša zaradi zidov ali interference zaradi drugih elektronskih naprav.

Ta naprava ustreza specifikaciji Bluetooth 1.1 in podpira naslednje profile: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile in File Transfer Profile. Da bi zagotovili povezovanje z drugimi napravami, ki podpirajo tehnologijo Bluetooth, uporabljajte le dodatno opremo, ki jo je za uporabo s tem modelom odobrila družba Nokia. Združljivost drugih naprav s to napravo preverite pri njihovih proizvajalcih.

Na nekaterih območjih je lahko uporaba tehnologije Bluetooth prepovedana ali omejena. Pozanimajte se pri lokalnih oblasteh ali ponudniku storitev.

Funkcije, ki uporabljajo tehnologijo Bluetooth ali ki omogočajo tem funkcijam, da med uporabo drugih funkcij potekajo v ozadju, povečujejo porabo baterije in skrajšujejo njen čas delovanja.

Pritisnite  in izberite **Orodja** → **Bluetooth**. Naprava zahteva, da ji dodelite ime Bluetooth.

## Nastavitve Bluetooth

- **Bluetooth** – Vključeno/Izključeno
- **Vidnost moje napr.:** **Viden vsem** – druge naprave Bluetooth lahko najdejo vaš igralnik **Skrit** – druge naprave ne vidijo vašega igralnika.
- **Ime moje naprave** – Določite ime Bluetooth za svoj igralnik.



**Opomba:** Ko vključite Bluetooth in nastavev **Vidnost moje napr.** nastavite na **Viden vsem**, lahko vaš igralnik in njegovo ime zaznajo tudi drugi uporabniki naprav Bluetooth.

## Pošiljanje podatkov prek vmesnika Bluetooth

Hkrati je lahko aktivna le ena povezava Bluetooth.

- 1 Odprite aplikacijo, kjer se nahaja predmet, ki ga želite poslati. Če želite poslati na primer fotografijo, odprite aplikacijo Podobe.
- 2 Poiščite želeni predmet, na primer fotografijo, in izberite **Možnosti** → **Pošlji** → **Prek Bluetooth**.
- 3 Igralnik začne iskati naprave v dosegu. Na zaslonu se začenejo pojavljati naprave Bluetooth, ki so v dosegu. Prikaže se ikona naprave, ime Bluetooth za napravo, vrsta naprave ali kratko ime.







**Nasvet!** Če ste naprave Bluetooth že iskali, se najprej izpiše seznam prej najdenih naprav. Novo iskanje začnete tako, da izberete **Več naprav**. Ko izklopite igralnik, se seznam zbríše.

- Iskanje ustavite s pritiskom na **Ustavi**. Ko se seznam naprav neha dopolnjevati, lahko začnete vzpostavljati povezavo z eno od najdenih naprav.
- 4 Poiščite želeno napravo in pritisnite **Izberi**.
  - 5 **Seznanjanje (če ga druga naprava ne zahteva, glejte korak 6)**



**Glosar:** Seznanjanje je potrjevanje naprav. Uporabnika naprav Bluetooth se morata dogovoriti za skupno geslo in ga vpisati v svoji napravi, da se ti lahko seznanita. Naprave brez uporabniškega vmesnika imajo tovarniško nastavljeno geslo.

**Ikone za različne naprave Bluetooth:**

-  **Računalnik**
-  **Telefon**
-  **Drugo**
-  **Neznano**



**Nasvet:** Ko iščete naprave, je za nekatere naprave Bluetooth prikazan le edinstven Bluetooth naslov naprave. Če hočete izvedeti naslov Bluetooth za svoj igralnik, v pripravljenosti vpišite kodo **\*#2820#**.



**Nasvet:** Če želite pošiljati besedilo prek vmesnika Bluetooth (namesto sporočil SMS), pojdite v Beležke, napišite besedilo in izberite **Možnosti**→ **Pošlji**→ **Prek Bluetooth**.






**Nasvet:** Če želite določiti kratko ime (vzdevek), poiščite napravo in izberite **Možnosti**→ **Določi kratko ime** v pogledu Seznanjene naprave. S tem imenom lažje prepoznate določeno napravo med iskanjem ali takrat, ko naprava zahteva povezavo.

- Če druga naprava zahteva seznanjanje pred prenosom podatkov, igralnik zapiska in zahteva, da vpišete geslo.
- Ustvarite lastno geslo (1– do 16-mestno število) in naročite uporabniku druge naprave Bluetooth, da uporabi isto geslo. Geslo je uporabljeno le enkrat.
- Po seznanjanju se naprava shrani v pogled Seznanjene naprave.






**6** Ko se povezava uspešno vzpostavi, se izpiše obvestilo **Pošiljam podatke**.

Če pošiljanje ne uspe, se sporočilo oziroma podatki zbrisejo. Mapa Osnutki v meniju Sporočila ne shranjuje sporočil, ki ste jih poslali prek vmesnika Bluetooth.

### Preverjanje stanja povezave Bluetooth

- Ko se v pripravljenosti prikaže znak , je vmesnik Bluetooth aktiven.
- Če znak  utripa, se vaš igralnik poskuša povezati z drugo napravo.
- Če je znak  prikazan neprekinjeno, je povezava Bluetooth aktivna.

## Seznanjanje naprav


Seznanjene naprave prepoznate po znaku  na seznamu rezultatov iskanja. V glavnem pogledu Bluetooth pritisnite , da odprete seznam seznanjenih naprav (  .

- **Seznanjanje naprav:** Izberite **Možnosti**→ **Nova seznanj. napr..** Igralnik začne iskati druge naprave. Poiščite napravo in pritisnite **Izberi**. Izmenjajte geslo, glejte korak 5 (Seznanjanje) na strani 91.
- **Preklic seznanitve:** Poiščite napravo in izberite **Možnosti**→ **Zbriši**. Če želite preklicati vse seznanitve, izberite **Možnosti**→ **Zbriši vse**.





**Nasvet:** Če ste trenutno povezani z napravo in zbrisete seznanitev z njo, se seznanitev zbrise takoj, povezava pa ostane aktivna.

- **Določanje, ali naj bo naprava potrjena ali nepotrjena:** poiščite napravo in izberite **Možnosti**→ **Nast. kot potrjeno** – povezave med to napravo in vašim igralnikom se smejo vzpostavljati brez vaše vednosti. Posebno dovoljenje ali odobritev nista potrebna. To nastavitve uporabite za lastne naprave, na primer računalnik, ali za naprave, ki pripadajo nekomu, ki mu zaupate. Poleg potrjenih naprav na seznamu Seznanjene

naprave se izpiše znak . **Nastavi kot nepotrj.** – Vse posamezne zahteve po povezavi morate sprejeti.

## Sprejem podatkov prek vmesnika Bluetooth

Ko prejmete podatke prek vmesnika Bluetooth, igralnik zapiska, na zaslonu pa se izpiše vprašanje, ali želite sprejeti sporočilo Bluetooth. Če ga sprejmete, se izpiše , prejeti predmet pa se shrani v mapo Prejeto v meniju Sporočila. Sporočila Bluetooth so označena z . Glejte 'Prejeto – prejemanje sporočil' na strani 60.

## Izklop vmesnika Bluetooth

Če želite izključiti funkcijo Bluetooth, izberite **Bluetooth** → **Izključeno**.

## Povezovanje z računalnikom prek vmesnika Bluetooth

Za dodatne informacije o nameščanju programskega paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD vzpostavite povezavo z računalnikom prek vmesnika Bluetooth in odprite PC Suite for Nokia N-Gage QD; preberite **Installation Guide for PC Suite** na CD-ju v razdelku 'Software' ter **Pomoč** za uporabo paketa PC Suite.

## Uporaba CD-ja

CD bi se moral zagnati samodejno, ko ga vstavite v pogon računalnika (združljiv je z operacijskimi sistemi WinXP, Win98, WinME, Win98SE in Win2000). Če se to ne zgodi, storite naslednje: Odprite Windows Explorer in pojdite v korenski imenik CD-ja. Dvokliknite datoteko **N-Gage QD.exe**, da se odpre uporabniški vmesnik CD-ja.

# Podatki o bateriji

## Polnjenje in praznjenje

Vašo napravo napaja baterija za polnjenje. Nova baterija bo dosegla svojo polno zmogljivost šele po dva- ali trikratnem popolnem polnjenju in praznjenju. Baterijo je mogoče napolniti in sprazniti več stokrat, postopoma pa se vendarle izrabi. Ko se čas pogovora in čas v pripravljenosti znatno skrajšata, kupite novo baterijo. Uporabljajte samo baterije in polnilnike, ki jih je za uporabo s to napravo odobrilo podjetje Nokia.

Ko polnilnika ne uporabljate, ga iztaknite iz električne vtičnice in naprave. Baterije ne puščajte priklopljene na polnilnik. Prekomerno polnjenje lahko skrajša njeno življenjsko dobo. Če popolnoma napolnjene baterije ne uporabljate, se čez nekaj časa sprazni sama od sebe. Ekstremne temperature vplivajo na sposobnost baterije za polnjenje.

Baterijo uporabljajte samo za namene, za katere je narejena. Nikoli ne uporabljajte poškodovanih polnilnikov ali baterij.

Baterije ne izpostavljajte kratkemu stiku. Do kratkega stika lahko pride, če s kakim kovinskim predmetom, npr. kovancem, sponko ali peresom, neposredno spojite pozitivni (+) in negativni (-) pol baterije. (Pola sta kovinska trakova na bateriji.) Do tega lahko pride, če npr. rezervno baterijo nosite v žepu ali denarnici. Kratki stik lahko poškoduje baterijo ali predmet, ki ga je sprožil.

Če puščate baterijo na vročini ali mrazu, npr. v zaprtem avtomobilu poleti ali pozimi, se zmanjšata njena zmogljivost in

življenjska doba. Baterijo vedno hranite pri temperaturi med 15° C in 25° C (59° F in 77° F). Če je baterija v napravi vroča ali hladna, naprava morda nekaj časa ne bo delovala, četudi je baterija polna. Delovanje baterije je posebej omejeno pri temperaturah pod lediščem.

Ne mečite izrabljenih baterij v ogenj! Baterije zavržite v skladu z lokalnimi predpisi. Kadar je to mogoče, jih reciklirajte. Ne odvrzite jih v smetnjak za hišne odpadke.

## NEGA IN VZDRŽEVANJE

Vaša naprava je vrhunski izdelek tako glede oblike kot izdelave, zato je treba z njo ravnati skrbno. Z upoštevanjem spodnjih predlogov boste lažje zaščitili garancijo svoje naprave.

- Skrbite, da bo naprava vedno suha. Padavine, vlaga in vse tekočine lahko vsebujejo mineralne primesi, ki povzročajo korozijo elektronskih vezij. Če se naprava zmoči, iz nje odstranite baterijo in pustite, da se naprava popolnoma posuši, preden baterijo znova namestite.
- Ne uporabljajte in ne hranite naprave v prašnem ali umazanem okolju. Njeni giblivi in elektronski deli se lahko poškodujejo.
- Ne hranite naprave na vročini. Visoke temperature lahko skrajšajo življenjsko dobo elektronskih naprav, poškodujejo baterije in deformirajo nekatere vrste plastike.

- Ne hranite naprave na mrazu. Ko se naprava nato segreje na običajno temperaturo, se v njeni notranjosti nabere vlaga, ki lahko poškoduje elektronska vezja.
- Naprave ne poskušajte odpirati kako drugače, kot je opisano v tem priročniku.
- Varujte jo pred padci, udarci in tresljaji. Grobo ravnanje lahko poškoduje notranja elektronska vezja in fine mehanske dele.
- Za čiščenje ne uporabljajte kemikalij, čistil ali močnih detergentov.
- Naprave ne barvajte. Barva lahko zlepi gibljive dele in prepreči pravilno delovanje.
- Uporabljajte le priloženo ali odobreno rezervno anteno. Z neodobrenimi antenami, modifikacijami ali priključki lahko poškodujete napravo in kršite predpise o radijskih napravah.

Vsi zgoraj napisani predlogi veljajo enako za napravo in za baterije, polnilnike ali opremo. Če katera koli naprava ne deluje pravilno, jo odnesite v popravilo v najbližji pooblaščen servis.

## DODATNI VARNOSTNI NAPOTKI

### Okolje delovanja

Upoštevajte vse posebne predpise, ki veljajo na določenih območjih, in napravo vedno izklopite, kjer je njena uporaba prepovedana ali kjer lahko povzroči interferenco ali nevarnost. Uporabljajte jo samo v normalnem položaju delovanja. Da zagotovite upoštevanje omejitev za izpostavljenost radiofrekvenčnemu sevanju, uporabljajte le dodatno opremo,

ki jo je podjetje Nokia odobril za uporabo s to napravo. Ko je naprava vključena in jo nosite s sabo, vedno uporabljajte le odobreno držalo ali torbico.

### Medicinske naprave

Delovanje katere koli radiooddajne opreme, tudi mobilnega telefona, lahko moti delovanje neustrezno zaščitene medicinskih naprav. Povprašajte zdravnika ali proizvajalca medicinske naprave, ali je ustrezno zaščitena pred zunanjimi radiofrekvenčnimi vplivi, in se posvetujte z njim tudi, če imate kaka druga vprašanja. Izključite napravo v vseh zdravstvenih ustanovah, v katerih je označeno, da je njena uporaba prepovedana. V bolnišnicah ali zdravstvenih ustanovah morda uporabljajo medicinsko opremo, ki je občutljiva za zunanjo radiofrekvenčno energijo.

**Srčni spodbujevalniki** Proizvajalci srčnih spodbujevalnikov priporočajo uporabo mobilnega telefona na razdalji vsaj 15 cm od spodbujevalnika, da bi se izognili morebitnim motnjam v njem. Omenjena priporočila so rezultati neodvisne raziskave in so v skladu s priporočili Raziskave o brezžični tehnologiji. Osebe s spodbujevalniki:

- naj imajo napravo, če je vklopljena, vedno najmanj 15 cm od spodbujevalnika,
- naj naprave ne nosijo v prsnem žepu in
- naj jo držijo ob ušesu na nasprotni strani od spodbujevalnika, da bi kar najbolj zmanjšali možnost interference.

Če imate kakršen koli razlog za sum, da prihaja do interference, napravo takoj izklopite.

**Slušni pripomočki** Nekateri digitalne brezžične naprave lahko motijo delovanje nekaterih slušnih pripomočkov. Če pride do interference, se posvetujte s ponudnikom storitev.

## Vozila

Radiofrekvenčni signali lahko motijo delovanje elektronskih sistemov v vozilu, če niso ustrezno zaščiteni ali če so nepravilno vgrajeni (npr. sistemi za elektronsko vbrizgavanje goriva, protiblokirni zavorni sistemi, elektronski sistemi za nadzor hitrosti, sistemi zračnih blazin). Za več informacij se obrnite na proizvajalca (oziroma njegovega zastopnika) vozila ali katere koli dodatne opreme.

Napravo naj servisira ali jo vgrajuje v vozilo samo strokovno osebje. Nepravilna vgradnja ali servisiranje sta lahko nevarna ter lahko izničita garancijo za napravo. Redno preverjajte, da je vsa brezžična oprema v vašem vozilu pravilno vgrajena in da pravilno deluje. Ne hranite in ne prenašajte vnetljivih tekočin, plinov ali eksplozivnih snovi v istem predelu skupaj z napravo, njenimi deli ali dodatno opremo. Pomnite, da se v vozilih, opremljenih z zračno blazino, le-ta aktivira s precejšnjo močjo. Zato nikoli ne odlagajte in ne vgrajujte predmetov in mobilnih brezžičnih naprav na območje, kjer se zračna blazina nahaja ali aktivira. Če so brezžične naprave v vozilu nameščene nepravilno in se zračna blazina aktivira, lahko nastanejo resne telesne poškodbe.

Uporaba naprave v letalu je prepovedana. Izključite jo, še preden se vkrcate v letalo. Uporaba brezžičnih naprav v letalu lahko nevarno zmoti delovanje letala, ogrozi delovanje mobilnega telefonskega omrežja in je lahko nezakonita.

## Nevarnost eksplozije

Kadar ste na območjih, kjer lahko nastane eksplozija, napravo izklopite in upoštevajte vsa navodila in opozorilne znake. To vključuje območja, kjer morate običajno ugasniti motor vozila. Iskre lahko na teh območjih povzročijo eksplozijo ali zanetijo požar ter povzročijo hude telesne poškodbe ali celo smrt. Napravo izklopite na mestih, kjer se rezervoarji polnijo z gorivom, na primer v bližini bencinskih črpalk. Upoštevajte prepovedi za uporabo radijske opreme in skladišč ali prostorih za distribucijo goriva, v kemijskih obratih ali tam, kjer poteka razstreljevanje. Kraji, kjer obstaja nevarnost eksplozije, so pogosto, a ne vedno, jasno označeni. Sem sodijo: podpalubja čolnov; skladišča za shranjevanje in prečrpavanje kemikalij; vozila, ki uporabljajo za gorivo tekoči plin (npr. propan ali butan); kraji, kjer je v zraku veliko hlapov kemikalij ali drobnih delcev, kot so zrnca, prah ali kovinski delci.

## Varnostne informacije o video igrar

**O napadih zaradi občutljivosti na svetlobo** Zelo majhen delež populacije lahko ob izpostavljenosti nekaterim vizualnim podobam, na primer utripajočim lučem ali vzorcem, ki se pojavljajo v video igrar, doživi napad. Tudi ljudje, ki še niso doživeli epileptičnega napada, lahko med gledanjem video iger doživijo epileptični napad zaradi občutljivosti na svetlobo. Ti napadi imajo lahko različne simptome, od nenavadnega občutka v glavi, spremenjenega vida, trzanja oči ali obraza, do trzanja ali tresenja rok in nog, izgube orientacije, zmedenosti ali trenutne izgube zavesti. Napadi lahko povzročijo tudi izgubo zavesti ali krče, ki lahko povzročijo poškodbe zaradi padca ali udarca v bližnje predmete.



Če poznate katerega od teh simptomov, **nemudoma nehajte igrati in se posvetujte z zdravnikom**. Odrasli, ki najstnikom (ali otrokom) dovolijo igranje takšnih iger, naj jih opazujejo ali vprašajo o simptomih, saj je pri njih verjetnost napada večja kot pri odraslih. Nevarnost lahko zmanjšate z igranjem v dobro osvetljenem prostoru in z izogibanjem igranju, ko ste utrujeni ali zaspani. Če je v vaši družini že prišlo do napada ali če sorodnik trpi za epilepsijo, se pred igranjem posvetujte z zdravnikom.

**Igrajte varno** Vsaj vsake pol ure si odpočijte. Če se začnete počutiti utrujene ali če v rokah ali dlaneh začutite neprijeten občutek ali bolečino, nemudoma prenehajte igrati. Če se to ponavlja, obiščite zdravnika.

Uporaba vibracij lahko poškodbe dodatno poslabša. Vibracij ne vključujte, če imate bolezen kosti ali sklepov prstov, dlani, zapestij ali rok.

## Klici v sili



**Pomembno:** Mobilni telefoni, vključno s to napravo, delujejo prek radijskih signalov, omrežij mobilne in stacionarne telefonije ter programskih funkcij, ki jih nastavi sam uporabnik. Zaradi tega ne moremo jamčiti povezave v vseh razmerah. Kadar gre za nujne komunikacije (npr. pri klicih za nujno zdravstveno pomoč), se nikoli ne zanašajte samo na brezžično napravo.

## Izvedba klica v sili:

- 1 Če naprava ni vključena, jo vključite. Preverite, ali je moč signala zadostna. Nekatera omrežja lahko zahtevajo, da je v napravo pravilno vstavljena veljavna kartica SIM.
- 2 Pritisnite tolikokrat, kot je treba, da se zaslon zbrši in je naprava pripravljena za klice.
- 3 Vnesite številko za klic v sili, ki velja na območju, na katerem telefonirate. Številke za klic v sili se od območja do območja razlikujejo.
- 4 Pritisnite tipko .

Če so vključene določene funkcije telefona, jih je morda treba pred klicanjem v sili izključiti. Če je naprava v profilu Brez povezave ali v profilu Potovanje z letalom, morate zamenjati profil; šele nato lahko vklopite telefon in opravite klic v sili. Več informacij boste našli v tem priročniku ali pa se obrnite na svojega ponudnika storitev.

Pri klicu v sili čim natančneje navedite vse potrebne podatke. Vaša mobilna naprava je lahko edino sredstvo komunikacije na prizorišču nesreče. Klica ne končajte, dokler vam tega ne dovoli klicana služba.



**OPOZORILO:** V profilu Brez povezave ne morete klicati (ali prejemati klicev), niti v sili, ali uporabljati drugih funkcij, za katere je potrebna povezava z omrežjem.

## Informacije o potrditvi (SAR)

TA NAPRAVA USTREZA MEDNARODNIM ZAHTEVAM ZA IZPOSTAVLJENOST RADIJSKIM VALOVOM

Vaša mobilna naprava je radijski oddajnik in sprejemnik. Načrtovana in izdelana je tako, da ne presega emisijskih

omejitev za izpostavljenost radiofrekvenčnemu sevanju, kot jih določajo mednarodne smernice (ICNIRP). Te omejitve so del izčrpnih smernic in določajo dovoljeno izpostavljenost radiofrekvenčni energiji za splošno populacijo. Smernice temeljijo na standardih, ki so jih razvile neodvisne znanstvene organizacije s temeljitim periodičnim preverjanjem znanstvenih študij. Standardi zagotavljajo precejšnjo varnostno rezervo, ki zagotavlja varnost vseh oseb, ne glede na starost in zdravstveno stanje.

Standard izpostavljenosti za mobilne naprave uporablja merilno enoto, znano kot Specific Absorption Rate – specifična hitrost absorpcije – SAR. Mednarodne smernice določajo omejitve SAR na 2,0 W/kg\*. Preskušanje za SAR se izvaja v standardnih položajih delovanja, pri čemer deluje oddajnik naprave z največjo močjo v vseh frekvenčnih pasovih. SAR se določi pri največji moči oddajnika, med delovanjem pa je lahko precej nižji. To je zato, ker je naprava narejena tako, da deluje z različno močjo in oddaja ravno dovolj moči za dosego omrežja. Na splošno velja, da se oddajna moč zmanjšuje skupaj s približevanjem antene bazni postaji.

Najvišja izmerjena vrednost SAR za to napravo pri uporabi ob ušesu znaša 0,57.

Ta naprava ustreza smernicam za izpostavljenost RF sevanju, kadar ga uporabljate v normalnem položaju ali kadar je od telesa oddaljen najmanj 2,2 cm. Če med uporabo telefon nosite s torbico, pasom ali držalom, naj ti ne vsebujejo kovine, izdelek pa naj bo od telesa oddaljen najmanj 2,2 cm.

Da bi lahko prenašala podatkovne datoteke ali sporočila, mora ta naprava imeti kakovostno povezavo z omrežjem. V nekaterih primerih lahko pride do odložitve prenosa podatkovnih datotek ali sporočil, dokler ni na voljo ustrezna povezava. Upoštevajte navodila za razdaljo od telesa, dokler prenos ni končan.

\* SAR za mobilne naprave je omejena na 2,0 W/kg, porazdeljeno prek 10 g tkiva. Standard daje precejšnjo varnostno rezervo, ki zagotavlja dodatno zaščito javnosti in skrbi za morebitne razlike v meritvah. Vrednosti SAR se lahko razlikujejo glede na zahtevane merilne postopke v državi in glede na omrežno frekvenčno področje. Za informacije o SAR v drugih regijah obiščite stran <http://www.nokia.com> in preglejte podatke o izdelku.

# Kazalo

## A

Aplikacije, Java 86, 87

## B

Bližnjice

- v aplikaciji Podobe 51
- v meniju Priljubljene 81
- v stanju pripravljenosti 22

Bluetooth

- Geslo, glosarska razlaga 91
- Ikone naprav 91
- Indikatorji stanja povezave 92
- Izklop 93
- Naslovi naprav 91
- Seznanjanje 91
- Seznanjanje, glosarska razlaga 91
- Tovarniško nastavljeno geslo 91
- Zahteva po povezavi 92
- Zahteva po seznanjanju 92

## C

CD 93

Center za besedilna sporočila

Dodajanje novega 67

Center za kratka sporočila 67

Center za sporočila SMS 67

Certifikati 43

## Č

Čas

Nastavitve 41

## D

Datoteka SIS 86

Datum

Nastavitve 41

Dnevnik

Brisanje vsebine 33

Filtriranje 33

DNS – Domain Name Service

(storitev za imena domen),  
glosarska razlaga 40

Dostopne točke 36

Nastavitve 38

Nastavitve, Dodatne 40

Dremež

Budilka 80

Opozorila za vpise v koledarju 74

## E

E-pošta 58

Brez povezave 65

Nabiralnik 62

Nalaganje iz nabiralnika 63

Odpiranje 63

Pregledovanje prilog 64

## G

Glasovne oznake 48

Dodajanje 49

Klicanje 49

Glasovno klicanje 48

GPRS 37

Glosarska razlaga 37

Nastavitve 40

Podatkovni števec 33

## H

Hitro klicanje 28

## I

Igralna kartica 14

Igre

Brisanje podatkov o igri 17

Profil Brez povezave 72

Profil N-Gage 72

Upravljanje podatkov o igrah 17

Več igralcev 16

Začenjanje igre 16

Info storitev

Glejte *Obvestila v celici*. 66

Internetne dostopne točke (IAP)

Glejte *Dostopne točke*

ISDN, glosarska razlaga 39

Izrezovanje

Besedilo 57

## J

Java

Glejte *Aplikacije*

## K

Kartica SIM

Imena in številke 33

Kopiranje imen in števil 48

Sporočila 65

Sporočila na kartici SIM 33

Klici

Klicane številke 30

Mednarodni 27

Nastavitve 35

Nastavitve za preusmeritve  
klicev 30

Omejitev stroškov klicev 31

Prejeti 30

Prevezovanje 29

Trajanje 31

Koda PIN 42

Koda za zaklepanje 42

Kode za dostop 42

Koledar

Opozorila 74

Pošiljanje pisov 74

Prekinjanje opozarjanja  
za vpis v koledarju 74

Uporaba programskega  
paketa PC Suite 74

Kopiranje

Besedilo 57

Vizitke med kartico SIM

in pomnilnikom mobilnega  
igralnika 48

## L

Lepljenje

Besedilo 57

## M

Meni

Preureditev 21

## N

Nabiralnik 62

Nadzor glasnosti 26

Med klicem 27

Zvočnik 26

Naslov IP, glosarska razlaga 40

Nastavitve

Aplikacije (Java™) 88

Bluetooth 91

Certifikati 43

Datum in čas 41

Dnevnik 33

Dostopne točke 38

Jezik 34

Koda PIN 42

Koda za zaklepanje 42

Kode za dostop 42

Koledar 75

Ohranjevalnik zaslona 35

Podatkovne povezave 36

Preusmeritve 30

Prilagajanje igralnika 21

Tovarniške nastavitve 35

Zapore klicanja 45

Zaslon 35

Zvoki 72

Nastavitve povezave 36

## O

Obvestila v celici 66

Omejeno klicanje 43

Opomnik

Glejte *Koledar, Opozorila*

Opozorila

Budilka 80

Opozorila za vpise v koledarju 74

## P

PC

Povezovanje 93

PC Suite

podatki v koledarju 74

Počisti zaslon

Glejte *Stanje pripravljenosti*

Podatkovne povezave

Znaki 22

## Podobe

- Dodajanje v vizitko 47
- Pomnilnik skoraj poln
  - Pregledovanje porabe pomnilnika 23
- Pomnilniška kartica 14, 24
  - Geslo 25
  - Odklepanje 26
- Pomoč 18, 20
- Pošiljanje
  - Vizitke 48
- Povezave z računalnikom 93
- Predplačane kartice SIM 31
- Pregledovanje podob 51
- Preklapljanje med aplikacijami 20
- Pripravljenost 21
- Programska oprema
  - Prenašanje datotek .SIS v mobilni igralnik 86
- Prostoročno
  - Glejte *Zvočnik*.

## S

- Sličice
  - V vizitki 47
- Slike
  - Pregledovanje 51
- Snemanje glasovnih oznak 49

## Splet

- Dostopne točke,
  - glejte *Dostopne točke*
- Sporočila
  - Pisanje e-poštnih sporočil 58
  - Večpredstavnostna sporočila 58
  - Sporočila v telefonskem predalu 27
  - Stanje pripravljenosti
    - Glejte *Stanje pripravljenosti* 21

## T

- Telefonski predal 27
  - Preusmerjanje klicev na telefonski predal 30
- Toni zvonjenja
  - Dodajanje osebnega tona zvonjenja 48
  - Nastavitve 72

## U

- Ukazi USSD 66
- Ura
  - Dremež 80
  - Nastavitve 80
  - Opozorila 80

## V

- Večpredstavnostna sporočila 58
- Ponovno predvajanje zvokov 61
- Predvajanje zvokov 61
- Video snemalnik 52

## Vizitke

- Odstranjevanje tonov zvonjenja 48
- Shranjevanje tonov DTMF 29
- Vstavljanje slik 47

## Z

- Začasni pomnilnik 85
- Zadnji klici
  - Glejte *Dnevnik*
- Zapisi datotek
  - Datoteka SIS 86
- Zaznamek, glosarska razlaga 83
- Znaki in ikone v stanju pripravljenosti 22
- Znaki za povezavo
  - Bluetooth 92
  - GPRS 22
  - Podatkovni klic GSM 22
- Zvočnik 26
  - Izklop 26
  - Vklop 26
- Zvoki
  - Izključitev zvonjenja 29
  - Nastavitve 72
  - Odstranjevanje osebnega tona zvonjenja 48
  - Snemanje zvoka 80
- Zvonjenje
  - Prejem v besedilnih sporočilih 61